游戏是人类的天性　批评是前进的动力

第七辑

游戏批评

业界评析

我是恐龙我怕谁

毁誉参半的恋爱游戏

玩具帝国的游戏领域——万岱

爽快的洛克人

前导游戏拓荒路

如何看待未来游戏市场

老超任的十年

讨论：游戏＝艺术？

软件与保险

游戏到底给了我们什么

2001.4.1

次世代丛书



手记

一缕夕阳

记于二〇〇一年三月一日 星期四 晴

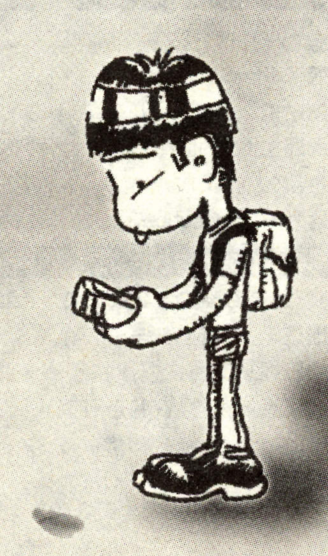


今天心情不好，因为刚送最好的朋友去了长沙……回去加班，看着忙碌的北京渐渐被黄昏笼罩。下车时，眼前正是个GB男孩，身背书包，显然是刚下学。那痴迷的眼睛一直盯着GB，真不知光线如此暗淡，而他却头也不抬就上车的本事是经过多久练出来的……

也难怪总有人站出来指责游戏的痛处，太易引人痴迷的特性不能不令人警醒。刚才那幕的背后，又不知会有多少指责和骂声。作为圈里人的我有点担忧，在如今这仍要把游戏当作地下工作的环境里，这种担忧不知何时结束。可是想归想，那孩子仍会接着抓紧闲暇时间玩，可能直到那台GB被严厉的家长废止……

好环境的养成能靠那孩子的自率吗？疏导怨愤的工作还是要靠我们这些『大孩子』的努力。其实我们也是类似那孩子长起来的，而且在内心仍旧理解着他的心情，只是如今我知道了那么做不当的缘由而已。

『朋友在车上怎样了？』晚上，我在电脑前工作的闲暇时想……



月刊 游戏批评 第七辑

第一特辑

毁誉参半的恋爱游戏

电玩从当初简单的色块和单调的配乐和简单的类型，到现在已经发展得花枝招展了。随着硬件能力的不断提升，游戏理念的不断探索和发展，许多新类型游戏逐渐成为市场主流。恋爱游戏正是在这种大背景下出现并逐渐成熟起来的。今天我们对她们的探讨，是希望国人能够开始塌实地研究一下游戏内涵的原理。

第二特辑

游戏评论

自我检讨？自我检讨

用句俗话来形容对7本《批评》出来后的感觉：真是时间如梭，岁月易逝啊。

记得有一首，据天师说在网吧中很流行的歌中唱到：“为了爱孤身奋斗……早就吃透了爱情的苦……”不知各位读者在看过我们每期的“拙作”后到底是什么感受，反正对彩火来说，每本《批评》出来的日子就是我的“难日”。之所以这样说，是因为我真的将他们都看作了我的孩子。从酝酿他们的第一天起，已不知有多少个不眠之夜伴随着自己的青春和“孩子”们的成长，烙印在那个去年还崭新的，现在已经有些凹陷和发黑的键盘上，也可能印在了我们身边那个还很落破的中国游戏业上，以及全国许多未曾谋面的你的记忆里……

《批评》的小编也不是双耳不闻窗外事的呆人，对外界给我们的评价，心中虽然不能说是小葱拌豆腐，但也确是略知一二。每当我们看到热情洋溢的鼓励，或者中肯合理的批评，总会有莫明的喜悦——尽管他们往往没有提到小编们本人。

但是，《批评》的出版真不是件轻松的事。记得一次提过，几乎一月一本十几万字的书，而且要80%以上的原创；而且大家的期望是本本精品，的确非常难。难的令我们第6辑出晚了。前些日子，真有不少人对第6辑《批评》延期关注。彩火本人也接到不少读者的电话，在匆忙的回答之于，确有难言之隐阵阵作痛。当然，第6辑《批评》被目光聚焦的原因可能不止于此，还有那页似与编辑方针违背的“广告”。也许《批评》的读者群还小，来信指责的到目前为止不多，但网上却真有不少的指责与争论。其实看到有关于《批评》的争论，小编们心里还是很高兴的，至少证明人们没忘记自己，对《批评》的关注还很多。

不过，对于这页几乎完全无法给自己带来直接经济收益的广告，我们内心是很泰然的。作为一个出版整体的内部协调，这个做法并非十分过分。而且《批评》为玩家和读者介绍有益的图书，这本身并不是一件坏事。所以这期我们仍旧让这个有争议的广告占了一页，只能向那些对此很反感的朋友SAY SORRY了^-^。

最后想提醒读书的您能关注本辑的“三角地特大号”，是关于第5辑那篇《艺术化之于游戏》阐述观点的讨论。当然，我们关心的不是这次讨论的结果如何，而是希望有更多朋友能加入进来，成为能我们“《批评》业界”的一个同志。

月刊 游戏批评 第七辑

游戏批评(第七辑)

电子游戏软件杂志社编

出版发行:远方出版社
(呼和浩特市新城区老缸房街 15 号)
印 刷:北京新华印刷厂
执行编辑:王磊
装帧设计:文心
开 本:850×1168 毫米 大 1/32
印 张:4.5 字数:130 千字
2001 年 3 月 15 日第 1 版

ISBN 7-80595-690-1/G·178 定价:6.50 元

毁誉参半的恋爱游戏

恋爱游戏中是什么在暗地里发挥着重要的作用呢？恋爱游戏的本质对制作人员有有什么要求呢？



这个专题打算用务实的精神去审视游戏形态，但鉴于我们能力和资料的限制，所做的工作可能十分幼稚和简陋。其实，选择恋爱游戏这个含盖面较窄的类型，也是出于自身能力限制。希望我们的工作能够不再只是纸上谈兵，而是用塌实的工作对我们所热爱的游戏，对中国游戏业起到一点作用。再次感谢本专题的几位作者，并真心盼望会有更多有志之士能投入到我们未来的工作中来。

编译：
小孔
SILENCE
户愚吕·兄



第一课 恋爱游戏是什么？

户愚吕老师（以下简称老师）：今天，我们要来谈谈恋爱游戏。猴子同学，你来说说看，什么是恋爱游戏？

猴子君：就是美少女游戏啦！就是漂亮的美眉作游戏主角的那种游戏啦！

老师：错，美少女作游戏主角的并不一定就是恋爱游戏，比如《美少女战士——月亮》系列就不是恋爱游戏，而是传统的RPG。

猴子：那什么才叫恋爱游戏???

老师：实际上，我们今天要讲的这种游戏，明确地概括起来就是：以游戏中的美少女本身作为购买和PLAY目的，以虚拟的求偶或育成为过程的美少女游戏！！明白了吗？

猴子：不明白……

老师：（倒）（挥舞拳头）就是追美眉的游戏！明白了吗??！

猴子：啊：明白了，明白了！！

老师：（拭汗）继续…最开始的美少女游戏也都是通关型的，比如SNK的《雅典娜》。今天来看，FC的画面的确是……只能靠想像力来告诉自己：这是一个美眉。后来才有了《心跳》为代表的恋爱育成游戏，并非是为了打倒大魔王使世界恢复和平，而是有了丰富多彩的女生角色，提供了一种全新游戏类型。

这雅典娜也算美女？

第二课 恋爱游戏的策划

老师：猴子君，如果是你来策划一款恋爱游戏的话，可能有这么几种选择：明朗的青春校园剧；魔法幻想路线；怪兽片模式……你选择哪一种呢？

猴子：都不要。我想做的是：有个女孩子从小就被古代的恶灵诅咒，生一种奇怪的病——没有影子！！！高中1年级时的4月1日我（主角）在贮藏室偶然见到过，就这样用3年的时间搞定她，然后一起百鬼夜行的Happy Ending好啦！

老师：朽木不可雕也！现在是

21世纪！老用这种骗小孩子的俗套怎么成？至少也得是宇宙人才般配嘛！或者吸血鬼也行啊！！老是围着学校打转能有什么出息?!

猴子：嗯——(听傻了)

老师：普通的校园美少女已经太泛滥了，通常都跳不出《心跳》的圈子，要下功夫的话也都是些细枝末节的角色上。

猴子：那《心跳》中伊集院的设定呢？好像还是遵从手冢治虫提出来的理论。

老师：的确，要想做出和其它作品不同的设定，是可以有诸如“女主角是男生”这样的计划书，而我也的确见到过所谓“校园变态恋爱SLG”之类的计划书，真是太可怕了！！

猴子：那岂不是天下大乱了？谁知道会不会有一天BANPRESTO的机器人动画片里那些女主角和男生们都要在一个叫《Super Robot恋爱育成》的游戏里出现了?！寺田（寺田克也，SuperRobot O-TAKU)大将军肯定要哭死了！！



机器人的诗织还会美吗？

第三课 恋爱游戏的角色设定

老师：到了角色设定了。恋爱游戏里最关键的莫过于角色设定：让GAME少年想要去赢得美少女芳心的最重要的前提。每一个恋爱游戏都要先经过玩家的眼睛这一关。

猴子：也许反而会存在逆向思维也说不定哦！

老师：还真是呆瓜猴子！哪有越丑越喜欢的道理?!

猴子(嘀咕)：老师的审美观恐怕还停留在80年代动画片的水平上吗？

老师(没听见)：一个好的游戏担当应该能一眼就分辨得出究竟什么样设定才是优秀的角色设定！一定要用心的创作，即使是名家手笔也不能马马虎虎，《心跳》就犯过这样的错误，中途插画风格突然幼稚化，玩家好不容易培养起来的亲切感一下子灰飞烟灭了。一个前期企画者如果出现这样的漏洞，就干脆不要再做恋爱游戏了！！

猴子：我有次看到公共电话亭上贴着的《できたマ High School》的宣传彩页广告，看的第一眼就觉得真是完蛋了！

老师：那情况的确是最糟糕的了。负责那个游戏包装外壳彩绘的还是一位有名的少女漫画家，发售前后的宣传攻势真是作了不少，可拿出来的东西却……反正从此以后再也没见她又画过些什么东西。成也广告，败也广告！

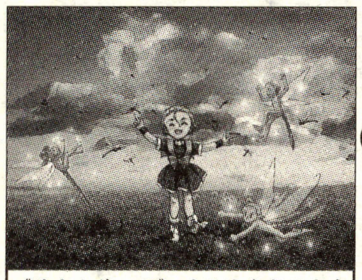
猴子：要负责任的恐怕也不只那个少女漫画家吧？当时的广告担当者也要负相当的责任咧！



第四课 玩家量身订做 恋爱游戏应为

猴子：老师，《心跳》是恋爱育成型的游戏吗？

老师：大错待错！猴子君！从一开始起，“恋爱 SLG”和“育成 SLG”就是两个完全不同的概念。恋爱 SLG 是《同级生》提出的，育成 SLG 是以《梦少女梦工厂》为首的类型。现在恋爱游戏的类型主要有 3 个大类别：有不良奶爸育成小女孩的《美少女梦工厂》系列；有在一定回合数内与既定目的之女孩子接触攀谈进而发展关系的《同级生》系列（注）；同这两类之外的玩家自我训练成“超人”（笑），然后按攻略再去追美眉的这一种就叫作《心跳》系列。除此以外的粪土垃圾 AVG 就不分类了。



《美少女梦工厂》对于许多老玩家来说真是一个梦呢。

猴子：那么老师，购买的时候，角色设定、剧情和游戏系统相比起来，哪一个更重要呀？好像《Noel》那样的……

老师：这就要对游戏的购买阶层做出详细的分析了。每一个阶层都有不同的偏好。那些全都是活泼少女和求偶情节的就比较适合纯粹追求轻松愉悦感的玩家。

猴子：老师比较喜欢哪种类型的呢？

老师：那要看是谁的手笔了，如果是饭野或是再有个结城瑞穗加入就差不多了。

注 编者按 在这里提到的《同级生》系列，其中有部分作品属于我们坚决反对的“18 禁”范畴。虽然笔者与编辑对此类游戏持否定和批判态度，但鉴于《同级生》在恋爱类游戏中有比较特殊的地位和影响，所以我们不得以在此，并在以后几个专题中有所涉及。其主要目的，是为了能更系统客观地将恋爱游戏的脉络讲述清楚。

第五课 应慎重决定动画、声优

猴子：老师，恋爱游戏中加入动画倒底好不好呢？

老师：这个嘛，各有各的好。在游戏店放映动画片的话，的确可以刺激玩家的购买欲，这自然是片头动画或是一些剪辑。但是你也加动画，我也加动画，反而不如不加。

猴子：什么？没图的 AVG 也能好玩吗？

老师：只吃白米饭的时候当然比拌上菜的米饭更能吃出米饭本身的美味来！

猴子：可普通人哪里尝的出？又不是米店老板！（继续嘀咕）

老师：再来说说声优，以前 GAME 界和声优界还只是在 CD 出版方面，现在干脆就直接在游戏海报上打着声优阵容的名字，吸引声优 FANS。它们已经完成分业体制，分工协作了。现在声优的人气度已不亚于动画角色本身，比如《Boys Paradise》和《Free Talk Studio》这样的游戏，完全是靠声优的功底支撑着。

猴子：可是也有两者搭配不好的。

老师：的确，声优对某些场景、特定情节并未完全理解，就会出现这种情况。



第六课 与对应主机恋爱游戏

老师: 恋爱游戏从最初的 PCE，到后来的 PS、SS 上都很普及，经常有同一部作品在不同主机上发售的情况。

猴子: 好厉害哟!

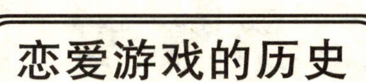
老师: 当然各个主机有不同的规制。有些画面从世嘉主机移植到 PS 上就必须作出修改。

其实老师自己还是比较喜欢世嘉的恋爱游戏，也希望世嘉的恋爱游戏能不再加入那些会引起世人太多争议的因素，在更广阔的空间里继续前行。有《樱大战》那样就好了。

猴子: 我就很喜欢《樱大战》啦!

老师: 恋爱游戏是在幻想的世界里去体验现实世界中的喜怒哀乐。玩家在现实中也许会有种种不平，种种失落，但却可以在游戏世界中得到心灵的补偿，这也许就是一些玩家痴迷恋爱游戏的原因吧! 而每个主机对应的这种“幻想世界”是不同的。PS 偏重培养育成，世嘉偏向华丽，PCE 则是标准型; 其实，每一个玩家都可以选择适合他们的主机，适合他们的游戏。无论是恋爱游戏还是传统游戏，希望玩家们可以用游戏的心来感应它们，真正体味到游戏本身所带来的快乐，抛开烦恼，拥抱游戏吧!

猴子: 下课喽! 玩游戏喽!!



恋爱游戏的历史

90 年代以前

最早的恋爱游戏以动作类型为主，从 1987 年开始在电脑和 FC 上即有“恋爱游戏”，先驱登场玩家只能从 Q 版小人的细微动作中体验想像的快乐。在 1988 年 CD－ROM 登场以后才逐渐出现 AVG 类游戏，偶像明星为主角的游戏随着 PC－E 的发售业开始出现了。

这一时期的代表作有

《雅典娜》1987/SNK/FC

《中山美穗心跳满分》1987/任天堂/FC

《Wonder MoMo》1989/NAMCOL PCE

此外还有《阿杜拉之翼》、《梦幻战士瓦丽思》等等。

91－92 年

随着 PC－E 的流行，利用 CD－ROM 的容量优势，使用大量声音、动画效果的新型美少女游戏开始出现了，可以称之为恋爱游戏的“文化传入”时代。《美少女梦工厂》、《同级生》等 PC 名作的移植，恋爱游戏以基本定型，这一时期的代表作有:

《银河公主传说尤娜》1992/哈德森/PCE

《魔法的少女シルキーリップ》1992/日本テレネット/MD

93－94 年

在单纯以画面和声音取悦玩家的恋爱游戏中，突然出现了两个让人眼前一亮的作品，这就是引发了美少女育成游戏风暴的《卒业》和直到现在仍然活跃着的《心跳纪念品》。

第二专题

恋爱游戏的要素

在众多的恋爱游戏中，游戏类型的分布是极不均衡的，RPG、ACT等类型极少涉及，其中的原因是？

恋爱游戏中的绝大部分都集中在 SLG、AVG 这两种类型上，另外有一部分麻将游戏，而个中原由，还是让我们来看看一些游戏制作公司对“什么是恋爱游戏的灵魂”这个问题所做的回答吧。

这个现象的根源由此而出

厂商名	代表作	恋爱游戏的灵魂
ASCII	《真爱物语》	当然是个性最重要！
IMAGINEER	《EVE》	究极的角色个性
NEC	《伤感涂鸦》	剧情与角色设计
KONAMI	《心跳纪念品》	创造连女性也感兴趣的作品
世嘉	《樱大战》	因为不是恋爱游戏而按恋爱游戏的方式开发
HUDSON	《银河公主传说优奈》	不能失去角色的个性

是这样啊，恋爱游戏的灵魂就是“非美少女性”，也即不单纯依赖美少女本身的魅力和美色，而是把更重要的剧情和游戏性突出出来，这就是恋爱游戏成功的条件：

①以女性角色的魅力和剧情的结构使玩家的感情融入进来。

②加入恋爱游戏之外其他类型游戏的系统，以使自身的游戏性得以加强。

③创造出超现实的环境、情况，使玩家体验到平时体验不到的新乐趣。



当然，不单纯依赖美少女的魅力并不是指放弃它，相反，人设是否成功往往在最初就决定了玩家的瞩目度，也直接影响到销量，除非它的系统极其出色，就像《真爱物语》那样。这样想来，能够在以上 3 个方面都有所侧重，并且给人物设定以极大空间的游戏类型就只有 SLG 和 AVG 了，厂商们和玩家们当然也是一样偏食的。



美少女的类型

一部恋爱游戏能够吸引那么多个性完全不同的玩家，对应他们各自不同的口味，必须相应创造出各种不同类型的美少女，那么她们大概能分成几类呢？

主角型

从一出场就是女主角身份的完美女孩。

主要特征
1. 玩家的“青梅竹马”
2. 所有男孩憧憬的对象
3. 学习、体育样样优秀
4. 发型多为披肩长发

典型代表：《心跳纪念品》中的藤崎诗织，《同级生》中的樱木舞。



学者型

常常对机械很感兴趣的优等生，在RPG中登场的话，多是使用机械作为自己的特殊能力。

主要特征
1. 最不擅长体育
2. 长相较差，对男性没什么魅力
3. 自尊心极强，讨厌被别人取笑
4. 视力不佳的“眼镜少女”多见

典型代表：《樱大战》中的李红兰，《Noel》中的冈野由香。



女王型

成熟的姐姐型女孩，对任何人都会采取居高临下的态度。如果你表现得乖巧，总是能够得到她的欢心。

主要特征
1. 对玩家言语刻薄
2. 总是很高傲
3. 最喜欢“哦～呵呵呵”地怪笑
4. 有一些不良的倾向

典型代表：《心跳》中的镜魅罗，《樱大战》中的神崎堇。



恋爱游戏的历史 1995年

1994年PS、SS发售以来，最开始是以PC和大型机上的移植作品为主。PS版《心跳纪念品》成功之后，原创的恋爱游戏陆续出炉，现在是恋爱游戏的“文化繁荣”时代。这一年最重要的事情当数PC－E上的游戏《心跳纪念品》移植到PS上之后取得了极大成功，甚至成为当年举足轻重的几部大作之一。同时，电脑上的《美少女梦工厂》余温未消，而土星上开始解禁，使得18禁游戏也逐渐流行，麻将类游戏因此抬头。这一年PS只有零星的8部，而SS则是靠美少女麻将的TBG多出8部。

代表游戏

《美少女梦工厂》
1995/GAINAX/PCE

《同级生》
1995 ELF/PCE

幼女型

纯真无邪的小妹妹，性格开朗，但自我控制能力差，经常会哭鼻子哟。

主要特征

1. 比玩家年纪小
2. 总是很活泼
3. 对“大人的事”没有什么了解
4. 遇到了困难常常很爱哭

典型代表：《樱大战》中的艾丽丝，《心跳纪念品》中的早乙女优美



千金型

出身富贵之家的小姐，娇生惯养，脾气坏点但本质仍旧善良可爱。

主要特征

1. 说话时总是带很多古语
2. 身体虚弱，常常生病
3. 不会与人沟通
4. 对外界的了解意外的少



典型代表：《同级生2》中的舞蹈可怜，《心跳纪念品》中的古式由加利。

假小子型

特别喜欢运动的健康美人，对男性而言具有特殊魅力。

主要特征

1. 体育万能
2. 经常使用男性的用语
3. 个人好胜心极强，似乎总向玩家挑战。
4. 短发居多

典型代表：《同级生》中的田中美沙，《心跳纪念品》中的清川望。

冷面型

总是冷言冷语，一人独处。

主要特征

1. 基本不主动与玩家交谈
2. 对玩家的行动基本无反应
3. 对自身之外的世界漠不关心
4. 服饰基本以制服为主

典型代表：《心跳纪念品》中的纽绪结奈，《心跳纪念品2》中的八重花樱梨。

恋爱游戏的历史 *1996* 年

电脑游戏厂商 ELF 加入土星之后，引发了电脑“18禁”游戏大量移植的旋风。此后，本年度最大的成功——土星版《樱大战》出现了，这是很长时间以来没有过的高发售量的恋爱游戏。这一年中的代表作还有：《Noel》、《无尽的旋律》、《女主角之梦》等。

代表游戏

《野野村病院》1996/ELF/SS
《Super 真麻雀 PVI》1996/世嘉/SS
《NoëL》1996/派欧尼亚 DC/SS
《樱大战》1996/世嘉/SS
《真爱物语》1996/アスキ PS
《下级生》1997/ELF/SS

在这些类型中，最先出现的无疑是"主角型"，但此后软件厂商逐渐发现玩家的兴趣并不一致，所以其他类型就相应出现了。为了照顾不同的玩家,同一个游戏中的女孩常常是性格截然不同的，除了上面提到的基本型，还有很多的复合型,比如《Noel2》的橘柚实(主角型+假小子型),《心跳纪念品 2》中的伊集院美(女王型+千金小姐型+幼女型) 等等，因此游戏中的女主角只好越来越多了。

那玩家到底喜欢什么类型呢?某日刊在街头对玩家的调查结果是这样的:

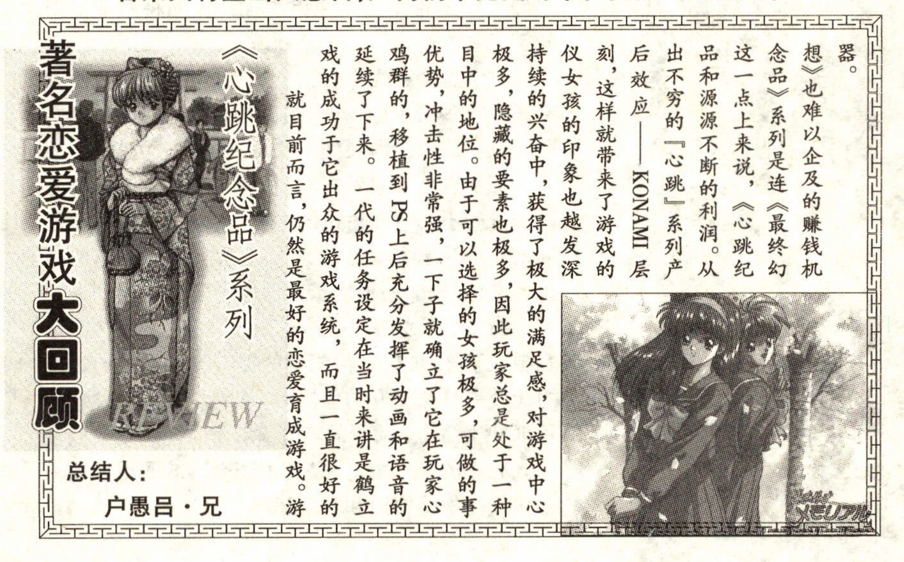
名次	类型	票数
1	假小子型	25 票
2	冷面型	24 票
3	女王型	23 票
4	主角型	16 票
5	千金小姐型	13 票
6	幼女型	12 票
7	学者型	11 票

嗯，看来有些疑问，似乎与中国国情不同，但毕竟反映了一个事实：**主角型的女孩已经逐渐被大家厌烦了（在现实中可能不是这样),玩家们需要一些新鲜感来体验现实中不会选择的恋爱。**

游戏厂商这边又是怎样的呢？他们对于自己所创造的天使们又是怎样的感觉呢？右边是制作者们最满意的女主角：

人名	厂商	游戏名	类型
纽绪结奈	KONAMI	心跳纪念品	冷面型
樱木京子	NEC	同级生 IF	幼女型?
清水代步	先锋 LDC	Noel	主角型
玛丽亚	世嘉	樱大战	???
御崎恭子	JALECO	美少女雀士	主角型

看来又有些出人意料,厂商们毕竟是对个性更关注一些啊。



著名恋爱游戏大回顾

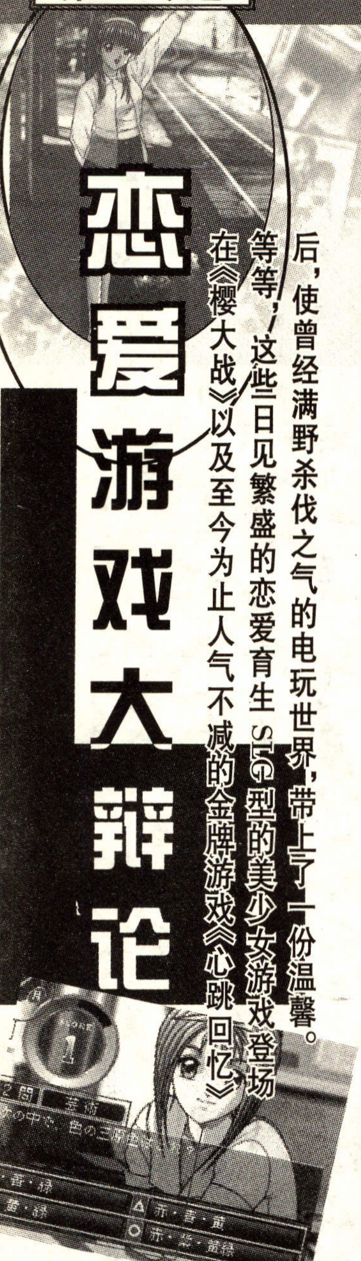
《心跳纪念品》系列

总结人：户愚吕·兄

就目前而言，仍然是最好的恋爱育成游戏。游戏的成功于它出众的游戏系统，而且一直很好的延续了下来。一代的任务设定在当时来讲是鹤立鸡群的，移植到PS上后充分发挥了动画和语音的优势，冲击性非常强，一下子就确立了它在玩家心目中的地位。由于可以选择的女孩极多，可做的事极多，隐藏的要素也极多，因此玩家总是处于一种持续的兴奋中，获得了极大的满足感，对游戏中心仪女孩的印象也越发深刻，这样就带来了游戏的后效应——KONAMI层出不穷的『心跳』系列产品和源源不断的利润。从这一点上来说，《心跳纪念品》系列是连《最终幻想》也难以企及的赚钱机器。

第三专题

恋爱游戏大辩论



在《樱大战》以及至今为止人气不减的金牌游戏《心跳回忆》等等，这些日见繁盛的恋爱育生SLG型的美少女游戏登场后，使曾经满野杀伐之气的电玩世界，带上了一份温馨。

在《樱大战》、《同级生》以及至今为止人气不减的王牌游戏《心跳回忆》等等，这些日见成熟的恋爱育成SLG型的美少女游戏登场以后，使得曾经充满野战杀伐之气的电玩世界里，披上了一件温馨的外衣。

自从《心跳》在PS上勇夺金碟赏之后，已经不只一次地创下了超过十万枚的纪录。以“一方霸主”称之，亦不为过。

由此可知，以女性角色为中心的“GAME＝恋爱”游戏，已经从RPG、ACT等人气类型的影子下走出，形成了它自己独特的世界。这一股连续至今的美少女冲击波，应该是从PC－E版的《心跳》发售开始的，之后随着32位次世代机动画和音声处理机能的提高，硬件演算能力和软件表现力也水涨船高。到现在为止，又有各种对应周边小商品、家庭录像带、多媒体产品等丰富多彩的市场援助，使恋爱游戏得到了更广泛的FANS的支持。

但是，对此“美少女冲击波”并不感冒者也大有人在，他们主要是传统型游戏的支持者；再加上和以前RPG、PUZ游戏泛滥时一样，玩家对软件厂商拼命压低成本的粗制滥造品也是怨声载道。不过，也确实可以看到不断涌出的优秀作品将游戏的空间扩展到了一个又一个新领域上。

对于这个诞生不久，尚处幼儿时期的游戏类型会产生很多的争论，归根结底是因为恋爱游戏这个范畴或多或少会涉及到一些道德伦理上的禁区。而且在拥护者与反对者之间，也存在着对一个问题外延划分的不同。在讨论的过程中，双方都立足于不同的角度来看待恋爱游戏，固然会得出不同的结论。其中是非，还得玩家自己做个取舍。

当然，恋爱游戏能够有如此程度的飞跃，完全是根植于32位次世代机能的提升这一点上的，在声光效果日益提升的前提下，恋爱游戏仍旧显示出很强的生命力，动听的声音、华美的视觉效果以及令人心动的个性角色，是使得恋爱游戏取得市场相当份额的根本原因和基础吧。



恋爱游戏泛滥的现状

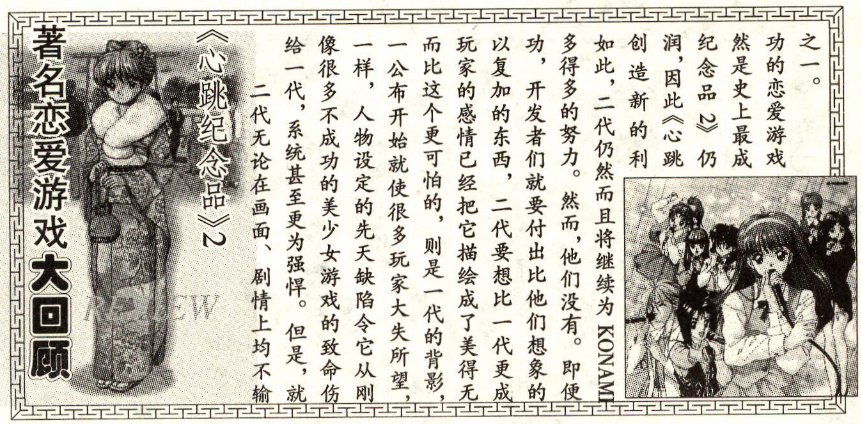
——美少女冲击波的前前后后

现在市场对恋爱游戏大为垂青。同时，玩家的褒贬之声也充满火药味。一部恋爱游戏动辄20万部销售业绩已毫不稀奇。市场的现状倒底是……

恋爱游戏已确立了它在市场上的稳固地位

恋爱游戏，顾名思义即是以获得美少女角色作为购买游戏动机和游戏目的的求偶游戏，它是现今市场注目的焦点之一。一般的恋爱游戏能卖到两三万，而其中的佼佼者更甚：《心跳回忆》全机种累计130万套（至截稿时为止）；《樱大战》超过60万本。如此巨额的销售量令人瞠目结舌（满分的《Soulcalibor》也不过30多万）。同时，家用机原创的作品销量也呈飞跃式增长，恋爱游戏已确立了它在家用机市场的稳固地位。

美少女冲击波的背景在于32位次世代机的普及，主机的图像表现力、音声效果的上升，以及玩家年龄层的上升。这其中最直接的“第一推动力”要数1995年发售的PS版《心跳纪念品》。因为在此之前PCE的《心跳》虽然爱欢迎，但是由于PCE主机普及率不高，所以并未形成真正的冲击，只是在一些比较元老级的玩家中受到了好评。而真正意义上的“第二次冲击”（笑），是源自于PS主机在一般玩家市场的普及开始的。从此之后，各个软



著名恋爱游戏大回顾

《心跳纪念品》2

二代无论在画面、剧情上均不输给一代，系统甚至更为强悍。但是，就像很多不成功的美少女游戏的致命伤一样，人物设定的先天缺陷令它从刚一公布开始就使很多玩家大失所望，而比这个更可怕的，则是一代的背影，玩家的感情已经把它描绘成了美得无以复加的东西，二代要想比一代更成功，开发者们就要付出比他们想象的多得多的努力。然而，他们没有。即使如此，二代仍然而且将继续为KONAMI创造新的利润，因此《心跳纪念品2》仍然是史上最成功的恋爱游戏之一。

件厂商都开始开发本社原创的恋爱招牌游戏。而同时期在世嘉土星上发售的《野野村病院》移植自PC版18禁AVG也取得了30万部的业绩。在此之后，18禁软件的暗流开始涌动。当然，这种有违常规伦理的游戏，虽然在市场上有一定的市场，但对厂商而言，始终都是一把双刃剑。而世嘉土星的失利，恐怕也与此不无关系。而另一话题就是1997年春东京游戏展上，《樱大战》初夺CESA大赏，这个成功又写下了恋爱游戏的新篇章。

其它还有“心跳流”继承者并兼有独创性的《Tole・Love Story》，移植自PC游戏中的良性精品《EVE》等，还有最新的《悠久幻想曲》……也在玩家中广受好评。

但是在另一方面，玩家也对恋爱游戏的挑剔意见也越来越多。主要是针对随波而起的低成本恋爱游戏的不满。游戏中充斥着美少女角色和满篇满篇的对话，却丢失了最基本的游戏性，而厂商却乐此不疲地大量生产这样的垃圾。随着动画市场声优(配音演员)明星的雀起，恋爱游戏也和声优结缘，将游戏冠以声优明星的名字作为卖点，这样的游戏也在不断增加中。接着是角色关联周边商品和其它媒体上的宣传攻势，但过于露骨的商业味使得玩家对美少女角色产生反感。更有甚者，由于对恋爱游戏过分的宣传，使得一般的普通大众对于所有游戏，或者是某一部主机的印象产生偏见，普通的用户甚至从此远离该主机。这样悲惨的先例已有不少人作出分析，读者同志们可以想得到了吧?!



现在，恋爱游戏的泛滥势头似乎悄然过去，业界的混乱状态也略为停息，厂商打一枪换个地方的短期行为也有所克制，并且新颖的游戏也提示着恋爱游戏还有再发展未来空间(如美少年恋爱游戏)，恋爱游戏真正的魅力还有待时间的检验。

著名恋爱游戏大回顾

之《同级生》系列

个人认为《同级生》系列的剧情设计比《心跳》更为出色，『真实性』更强，商业味却更浓。

如果说以『创造了现实中不能得到的新乐趣』为标准的话，《同级生》应该可以得满分了，然而这种乐趣得取得条件却是非常苛刻的（在没有攻略的条件下），同样也意味着对玩家的历练，『以时间和地点构架的坐标系上唯一正确的曲线』是这个游戏的基调。困难越大，那少少的一点甜蜜也就越发地浓缩了，剧情中的细微之处在疲劳地大脑中被当作成就保留了下来，那样的名字会被一直记住，直到《同级生3》的发售。

到那时会怎么样呢？当然是先上网DOWN一份攻略了！所以，当游戏变成快餐的时候，回忆就会永远停留在上一代。

近期著名恋爱游戏简介

本篇特别感谢 WP 君友情协助

伤感涂鸦 ~前奏曲~



机种/PS　类型/SLG
发售日/2001.3

由 NEC 制作，在 SS 上广受好评的恋爱模拟游戏"伤感涂鸦"系列，终于要出现在 PS 上了！

非常温暖、充满人情味的故事

这款"~前奏曲~"感觉上并不是恋爱 SLG，而是视觉小说。主角在转学期间与这 12 位女主角相遇。有一天，与其中一人相遇并坠入情网……



STORY

在高中生活的最后一年前，有封信寄到了主角手中。信中只写着充满忧闷心情的一行字"想和你再见一面……"。寄信人不明……就这样，主角为了见到在过去一直转学的6年间所认识的12位女孩而踏上旅途。








12 颗心与 12 个故事

主角因为双亲工作上的关系，在小学四年级到国中三年级这段时间内转过不少的学校。"伤感涂鸦"是主角成为高中生后想要再一次和自己少年时代认识的 12 个女主角们见面，以这点为游戏主题的恋爱 SLG。登场的女主角们，每个人的个性都不一样，上的学校也都分散在各地。为了和这些女主角们见面，主角必须旅行到各个地方。游戏中必须到雪花纷飞的北国或是吹佛着海风的海边城镇与位于全国各地的发主角见面。游戏中对各地文化风格都有独特的表现手法，一边玩游戏还能一边学习吸收到各地的风土民情。若是当地人玩起来一定是倍感亲切。







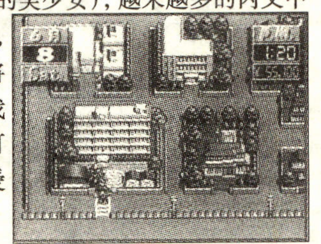

—毁誉参半的恋爱游戏—

世嘉堕落于恋爱游戏？

——编译自《世嘉广报》竹崎忠氏

企画部公关部部长竹崎忠先生对此做了一番精辟的议论……针对世嘉主机土星对应恋爱游戏发售量过于突出的问题，EPGS

应当说，最开始的恋爱游戏（日文简称ギャルゲ）一词同OTAKU一词有着较为相同的贬损意义，常用于对痴迷此道者的指责。但是一段时间以后，这个词有了一些和以前不同的意义。近年来的游戏杂志封面就可以见到，越来越多的封面主角变成了恋爱游戏中的美少女角色（特别是有动画风格的美少女），越来越多的内文中加入了“美少女特集”，越来越多的玩家已经将恋爱游戏作为普通游戏类型的一部分，甚至可以说，是游戏在向恋爱化发展。



世嘉作品往往以极度优美的画面、完善的游戏性、动画风格的角色插画和包装为特点，正适合于表现恋爱中的男女内心细微的情感交流。而作为平面媒体的杂志，之所以加入恋爱游戏的特集，也是为了冲淡一些传统游戏硬派画面的杀气（笑）。并且最近的恋爱游戏也都有画面越来越华丽的倾向。大家目前话题都比较集中在恋爱游戏上，而立场又大多截然相反，“ギャルゲ”—反对派和“ギャルゲ”—赞成派各执“异词”，互不相让。



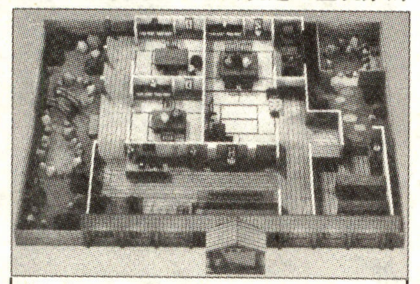
恋爱游戏的取材应该进行控制，如果放松监管，必然会有垃圾作品出现。总之，原则应是『君子爱财，取之有道』吧。

SEGA SATURN

恋爱游戏从广义上来讲，的确也包括从脱衣麻雀到恋爱育成、动画制作甚至悬疑推理类GAME，简直就和“游戏”这个大概念所包含的领域几乎相同了。至少从我个人的理解而言是这样的。我想，反对派和赞成派最大的分歧恐怕也就是在于对恋爱游戏这一定义的理解不同。那些反对恋爱游戏的人往往是“反对暴露场面”，和“讨厌在游戏中恋爱”以及“不喜欢动画风格的图片”等等具体细节问题。但大多提不出什么有建设性的意见，恐怕还是“恋爱游戏”这个词在社会大众的眼中依然是蒙着一层有色幕布，言谈之间难免夹带着主

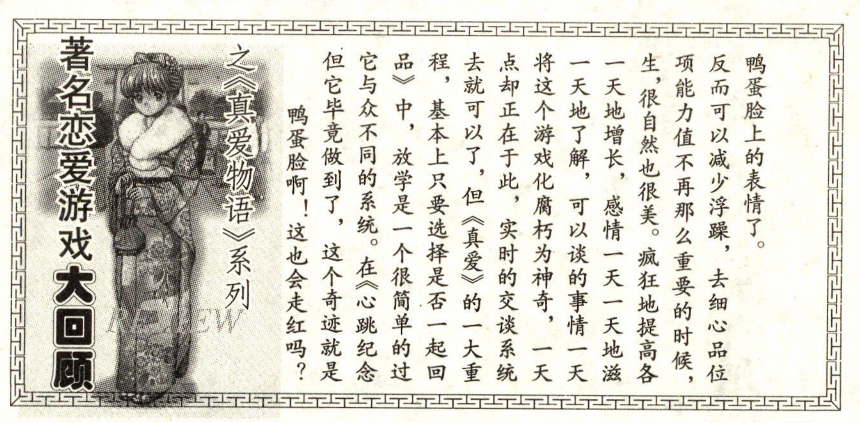
观情绪在里面。以我个人的近期印象而言，电影业界对“高年龄层动画”的偏见已逐渐有所减少，将之看成为动画门类中的一部分。而GAME这个词还仅仅是在几年前才从另类族群划归到“一般市民权”的族群里，这个时候再突然冒出来一个“恋爱游戏”，的确会令很多人接受不了。而且除了喜欢GAME的这一个小圈子的人之外，旁人也没办法搞明白这个词倒底总共包含些什么。或许是玩游戏的人应该尝试着发明一些大家能搞得懂的词来会更好些。

新生事物刚出现时总会有些许难以适应的地方，但是只要从几个方面多加以了解便好了。上面说过一些玩家的立场，那么市场反映又如何呢？依然是有佳作陆续推出嘛！这样的作品出来，玩家的反映自然会比以前好。比如《樱大战》系列，制作精良，系统优秀，创意新颖，这样的作品总不至于再引起玩家的反感了吧？


《樱3》继续坚持大制作路线，是DC末期最人气的作品，也应算是恋爱类游戏中出类拔萃的超级精品。

当然，玩家的要求也总是水涨船高的。“还没到最好……”“应该出个体验版。”“广告做得太一般了”等等说法也都会出来。只不过，身为制作方的人员知道，这将额外多花费数亿元的费用，这可不是个小数目，也不是每个作品都能享受这种优待的。

一旦预算出现大的赤字，不但会影



著名恋爱游戏大回顾

之《真爱物语》系列

鸭蛋脸上的表情了。反而可以减少浮躁，去细心品位生，很自然也很美。疯狂地提高各项能力值不再那么重要的时候，一天一天地增长，感情一天一天地滋一天地了解，可以谈的事情一天将这个游戏化腐朽为神奇，一天点却正在于此，实时的交谈系统去就可以了，但《真爱》的一大重程，基本上只要选择是否一起回品》中，放学是一个很简单的过它与众不同的系统。在《心跳纪念但它毕竟做到了，这个奇迹就是鸭蛋脸啊！这也会走红吗？

响出资方的投资信心，影响后续资金的注入，工作人员的士气……直接的后果就是作品创新性减少，厂商有如复印机，复制出成批的垃圾作品。

身为玩家的各位读者大人，想必也不希望真的出现这样的情况吧？

不管怎么说，市场兴旺与否关键还是要看玩家的选择，是消费者的价值取向真正影响着整个市场的走向。每一个游戏大作都不是凭空来的，是一代又一代游戏专业人士在仔细分析消费者的需求之后才会有的，失去玩家支持的游戏，技术含量再高也是徒劳。而玩家现在喜欢买什么 GAME 呢？

现在的玩家大多已经养成了先看游戏杂志的介绍，再到游戏店去买软件的习惯。杂志上既有销售中的游戏软件也有新作的期待榜，玩家挑选游戏杂志的标准无非是页数多不多，封面是不是好看，有没有他们喜欢的游戏（甚至街机的游戏）……

再看现在的游戏市场，无论哪个机种中如果没有美女如云的恋爱游戏大作的支持，就不可能得到玩家的青睐，这个倾向越来越明显。相对应的，游戏杂志上如果多一些的美少女图片，杂志也会好卖（至少我在电车上读起来不会困得睡着，笑）。与此同理，大家想一想

真人劳拉也登上银幕，虽说靓丽是其中必不可少的因素，但真正吸引人们注意力的，还是她的矫健和她的勇敢。

《伤感涂鸦》主要的遗憾　女性类型不足。除了松冈千惠略有个性之外，比较极端的和复合型的几乎没有，“啊？这个世界和我的世界也没什么不同啊！”新奇感的丧失很可惜。世界观的设定很好，但那是设定，玩家更需要的是体验，也许这样会很累，不过只要是自己的宝贝就好。

著名恋爱游戏大回顾

之《伤感涂鸦》系列

『创造一个世界，谁都爱『我』的世界。制作者可能是这么想的吧。在甲斐智久的笔下，这个世界真是美女如云，单凭这一点，这个作品就没理由不成功的，而且剧情也足够出色啊！然而，它难道不应该更成功吗？至少我对《SENTI》的现状不满意，它应该至少是《心跳》这个级别的。剧情中最温暖的一段——学校中一起度过的回忆被变成了默认的情节，仿佛一下子成了演给别人的戏，自我体验被腰斩了，一种莫名其妙的反逆感出现了，白给我的反而不想要，不理我的却追得紧，冷面美人的兴起令开发商们始料不及。

近期著名恋爱游戏简介

本篇特别感谢 WP 君友情协助



情 歌

机种/PS2　类型/SLG
发售日/2002. 春



美轮美奂的开场动画

同学是新人偶像明星、青梅竹马好友是当红封面女郎、可爱的学妹是偶像配音人员等等许多许多……以这样内容造成热切期待的"情歌"，现在就向各位玩家报导最新的开场动画。与偶像恋爱。能遇到这样的恋情有多好啊！

凉子

有着冷酷外表的当红模特儿。175公分的身高对于当模特儿是很帮助的，不过本人却对这身高感到烦恼。而且似乎只要接触到这个话题，就一定会 NG 的样子。意外的是很会做料理。面对这样的女孩，你还能说些什么呢？



桃园果菜

果菜的性格很乖巧，所以总是在综艺节目中扮演被欺负的角色而受到欢迎(同情?)。可是本人为了吃紧的家计，即使是很难看的节目还是必须参加。能够看到她打从心底发出笑容的日子究竟是什么时候呢？



美丽迷人的外表和鲜明的个性，使得《情歌》中的八位女孩就象真的活在我们身边一样，让每位晚间都情不自禁的投入其中。此外，众多的隐藏事件也是此类游戏的一大特点，不知道在《情歌》中又会有什么事件发生在主角和这些女孩中呢？

毁誉参半的恋爱游戏

无论电影也好、电视剧也罢，有多一些美丽的女性角色登场，总比干巴巴上清一色的男子要养眼得多。当然，最好是美女配帅哥，大多数的观众都会这么想吧?!

既然电视剧可以用真人实景表现这些，那游戏为什么不能使用更漂亮些的美少女图画呢？这不正是游戏可以向恋爱化发展的最有力旁证吗？

游戏杂志正是调查到了以上的这种发展倾向，也就是调查如何才能让读者的目光在自己杂志的封面上多停留一阵子…因此，理所当然的，要选择美少女角色，用女性作故事的主人公（因为游戏玩家是压倒性多数的男生）制作可爱的角色和图片。具体的过程如下：

首先，在游戏杂志上预告，用美少女角色打头阵，引起读者的注意，阅读杂志上的介绍文字，也都很有趣的样子。投票给杂志社，就陆续有新作期待榜发表。游戏店的人就开始预订。等到发卖日，店门口挂起可爱的彩页海报，游戏摆在柜台上触手可及，漂亮的彩色封套……谁会不买呢？大家可能都会有在音像店买东西的经验：明明是一张从来都没听说过的人的CD，只因为封套做的好看，于是就买回家来。再以我自己为例，也就是因为看了游戏杂志上超级秀的《D之食卓》广告才对这个3DO的游戏产生兴趣的。最要命的是如果没有用美少女来作销售手段的话，就会白白损失掉一大部分购买阶层，即使这真是一款好游戏。当然，好游戏的定义人各不同，完全看封套来买游戏，回家后大呼上当的人也不在少数，可是仍有相当一部分玩家，能够从游戏杂志上有限的资料中得出正确的结论，区分出恋爱游戏的优劣。而软件厂商也是应合玩家的期望，为了发售业绩才制作这样的恋爱倾向游戏的，说起来也是身不由己。于是于市场上也就理所当然的充斥着这样类型的


著名恋爱游戏大回顾

之《美少女梦工厂》系列

我最早见过的恋爱游戏应该是《美少女梦工厂》系列了，那样的画面在当时是极其惊人的，很长一段时间都让我看低自己的游戏机，直到次时代的出现。成长的乐趣就是这款游戏最大的乐趣，所有那些美少女的类型都在自己的女儿身上逐渐显现出来。『结局是怎样的呢？』在玩的时候就会这样企盼着；『一定要让她成为自己希望的模样！』结局之后仍然会企盼着，因此能一遍接一遍地玩下去。

但是PS上的《PM》却真正让人失望了，游戏性的缺乏在画面以不再惊人的情况下暴露无遗。

几天前又去看了《3》的开发画面，感觉若有所失。

商品。美少女恋爱游戏层出不穷,这究竟是好是坏,并不由我个人的价值观决定,而是应该由广大的玩家们自己来得出结论。我这里只想给大家提供一个看问题的角度:

先不要用以前的有色眼镜看待恋爱游戏,只要想一想,游戏中登场的是美少女(动画),电影中登场的也是美少女(真人),同样都是为了一个目的:用角色的魅力吸引顾客(当然,有……有些片子另当别论)。由于这种游戏的基准线比较难定,市场上也的确是有太多充数的廉价品。智慧贤明的各位读者君,看到这样的游戏千万不要出乎意料啊!不管它卖得有多便宜……

以上,已经陈述了很多有关恋爱游戏的观点,最后想说一说"世嘉为恋爱游戏堕落"这个问题。我相信有这样想法的玩家以前一定也是世嘉游戏的忠实拥护者,也感谢各位对世嘉的挑剔,这其实是世嘉的荣幸。放眼国内市场,恋爱游戏多如牛毛,冷静地想一想,看一看就会发现,无论哪一个机种,其销售曲线分析结果都显示,恋爱游戏大有增幅,并非仅仅是世嘉才有这样的恋爱倾向,并非是世嘉专门给恋爱游戏大放绿灯。读者经常看到的游戏杂志上倒是显示着销售排行榜中排名前列的世嘉游戏有不少都是恋爱游戏,但这只能说明,喜欢恋爱游戏的世嘉支持者数量众多,并不能由此断定世嘉沉迷于恋爱游戏的制作,专门的世嘉游戏杂志上当然是世嘉恋爱游戏的内容很多了,而全类型的游戏杂志上恋爱游戏的封面中,世嘉所占的比例却并不十分高。简以言之,是世嘉的恋爱游戏得到玩家的支持;另一方面占销售额8成以上的恋爱游戏还是有责任心的厂商制作的,其它鱼目混珠作品的确应该反思。世嘉的恋爱游戏一向也以优质著称,并且会努力保持这个高水准。最后,想向各位读者说的是,无论是有美丽动人的美少女角色的恋爱游戏,还是没有靠美女撑门面的游戏,只要是有意思的游戏,好玩的游戏,都请一视同仁地接触它们吧。

著名恋爱游戏大回顾

之《凝望骑士》系列

同样是KONAMI的产品,但效果却赶不上《心跳》。但就个人感觉而言,《凝望》的游戏性和难度都在《心跳》之上。在游戏系统上,约会更加自由了,甚至在街上遇见,当时选个地方也无妨,而约会中的选择对话却刁钻得多,没有解开对方的秘密之前是很容易出错的,SAVE-LOAD大法是必不可少的,因此游戏时间被大大延长了。游戏中的战斗远比《心跳》来的多,而且对剧情影响巨大,锻炼各项数值的时候还要经常关注体力,这是比较累的地方。总而言之,《凝望》是一款非常『忙』的游戏,上手要比《心跳》困难,但比《心跳》要好玩得多。可惜的是,女主角们让人印象不深,一下子就落到《心跳》后面去了。

近期著名恋爱游戏简介

本篇特别感谢风林君友情协助



姐妹公主

Sister Princess

机种/PS　类型/AVG 发售日/2001 年 3 月	责编/ KYLIN

与 12 位可爱的小姐快乐的相处！

描写与美丽少女们之间的感情

这是得到广泛关注的游戏，下面就来为大家介绍一下本作与其他恋爱游戏之间的区别。



除了一般恋爱游戏中都有的好感度之外，还有一项表示主角血缘关系的“血缘度”。这项数值会随着对话与事件而增加，血缘度越高，与主角之间的关系就越亲密。有时候还会发生意想不到的事件，因此不论是想做一对要好的兄妹还是一对情侣都可以随玩家而决定。这部游戏的可玩性极高，真出色！



←为哥哥准备椅子的离子，向她道谢她会很开心的。



→无论什么时候都非常有精神的卫子，竟然要与哥哥玩相扑游戏？！

另外，还有一项“E－MAIL”系统。这样在家里也能够与女孩们联络。晚上可以阅读女孩们发来的电子邮件，而内容则记载着她们近期的情况及与主角想商量的事件。只要进行回复就可以决定约会的事件等对故事进展有影响的剧情。

游戏中分为上学、下学及晚上三部分，以主角上的学校为主要展开故事的地方。而因时间的不同主角能执行的指令也会不同，依照选择的不同所遇到的女孩也不同。



近期著名恋爱游戏简介第 本篇特别感谢风林君友情协助

真爱相随
With You



机种/WSC	类型/SLG
发售日/2001年1月25日	

责编/KYLIN

在PC－98中引爆了人气的著名少女游戏，先后移植到了SS（4MB卡对应）、PS等多种硬件上，均受到了好评！

如今，趁着WCS在日本的热销，厂商COCKTAIL当然不会错过赚钱的大好机会。迅速移植到WSC上，凭借着WSC超群的性能，利用手掌机也能表现出不逊家用机的秀美画面了！

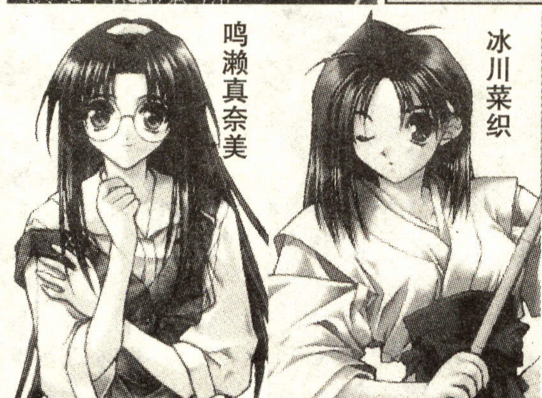
→可以与菜织她们一起渡过这样一个甜蜜的假期，高中生活真是丰富多彩，令人向往呀！



←与真奈美约会时竟然靠在主角的肩膀上睡着了，看她睡的可真甜哪！

STORY

游戏是在主角与初恋对象鸣濑真奈美，以及青梅竹马的冰川菜织三人之间展开的故事。三人从小就在一起玩耍，非常的要好。童年时光非常的愉快，但是这段快乐时光却因为真奈美搬家到缅甸而落幕。六年后，主角已经上了高中，并与菜织就读同一所学校，有一天阔别已久的真奈美回来了！主角该对谁表达自己的心意呢？真是举棋不定……





游戏中如何来处理与两位女主角的关系是游戏者需要特别注意的，随着游戏中选项的不同，两位女主角会产生不同的剧情分支。

—毁誉参半的恋爱游戏—

停不下来的SAKURA现象

理所当然的拓展了商品销售的空间，掀起一股『SAKURA现象』。原先只强调娱乐性的《樱》系列，在进入了一般消费者的阶层之后，自从《樱大战》荣获CESA大赏之后，樱迷们的圈子在持续扩大中。

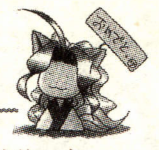
据统计，游戏《樱大战》共出货60余万部，《花组对战方块》和《花组通信》也都超过了10万部以上，这对于一直低迷的世嘉土星市场无疑是一剂强心针。除了原作的游戏之外，97年秋又发售了4卷的OVA录像带，《樱》系列轻而易举地进入了动画杂志的排行榜前五名，而相关的书籍如攻略、指南书、漫画、游戏脚本担当者あかほりさとる先生执笔的小说……林林总总也都售出了十万本以上，连破销售记录。

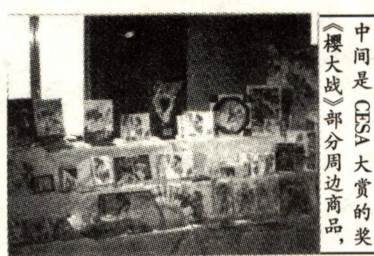
《樱大战》发售仅半年时间，就陆续推出种种后续佳作，CD、电话卡、文具、小百货……各式各样的商品，甚至后来的Dream Cast主机也有专门的“樱大战版”，这无疑是源自于《樱大战》不可动摇的人气基础。

和上面这些关联商品相应的，是世嘉公司提出的战略口号：“不仅仅是将销售对象局限于恋爱游戏玩家，而是将之扩大到一般消费者的阶层，提供种种服务，均衡发展。



1997年6月26日，《樱大战2》发表会后，SAKURA现象又发展到了一个新阶段，那时渗透的消费层早已不仅仅限于游戏迷至动漫画爱好者了。“太正浪漫堂”的开业，标志着“樱大战”的战略目标已迈向了流行精品，照搬游戏中的演出加上饰品周边的层出不穷，如果不是因为这系列商品形像尚无Kitty、Snoopy那种基础，很可能会变作又一个流行名词。





中间是 CESA 大赏的奖杯。《樱大战》部分周边商品，

当然了，恋爱游戏所面向的客户定位，一般是男性玩家，尤其在《樱大战》中，“男子中心论”似乎又表现得过于明显。加上游戏中人物形像东方化的审美基调，也确实不容易引起全世界消费者的沉迷。除了日本以外，毕竟是跨不出游戏周边范围的，和流行精品还差着一些距离。于是，2001 年 3 月 22 日，系列第三部即将登场了。置换了全部的女性形像，舞台也设置于巴黎，固然有策划者的考虑，但顺应 DC 的阵地转移（很可惜，后来的孤注一掷使得这种转移也失去了意义），使游戏更靠近欧美一点，也有可能是原因之一。

不过，比起其他恋爱游戏，《樱大战》更注重恋爱模拟和战斗部分的平衡，这一点，倒是比一般恋爱游戏多了点“硬派风格”，也是其所具有的特殊魅力之一。



著名恋爱游戏大回顾

之《卒业》系列

不管怎么说，仍然是《卒业》本编比较出色，此后的 CROSSWORLD 还凑合，R、VACATION 等等则弄得一塌糊涂，牌子砸烂了还染上了臭气，人设也越来越差，剧情几乎没有，不必提了。最可气的是《结婚》，用日本人的一个词来形容再合适不过——“闷绝”！可以说，《卒业》的兴起伴随着恋爱游戏的兴起，《卒业》的没落也代表着恋爱游戏的没落。回想起清华女子卒业式上的歌声，至今依稀，然而制作人的努力不再，少女再美也是枉然。



之《向北》

这是印象中 DC 的第一部恋爱游戏，据说当时是为了北海道的旅游宣传而做的。游戏的画面第一次以实景构建，意外的是与角色很好地搭配在了一起。游戏的流程分为夏季和冬季两个部分，如果在夏季没有见过的话，冬天就不会出现了。在联络女孩们的时候是以 PHS 为工具的，但是她们却未必一定会与你相聚，比如生活或者合宿的事件都可能发生，这样也可以同时发展几段剧情。



—毁誉参半的恋爱游戏—

有必要再次进行回到原点的思考

——编译自KCE东京 三品善德谈话



三品善德：科乐美恋爱游戏开发部负责人。

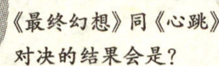
『心跳纪念品』，这个名词几乎是随着恋爱SLG同时产生的，那么其制作人三品善德对于目前恋爱游戏的现状又是怎么看的呢？让我们来听听他的说法。

现在的恋爱游戏市场已将近饱和了，各种类型都曾做过尝试，因此如何开发出新意的软件，对于大家来说，都是一个令人头疼的问题。

例如“心跳纪念品2”的发售，无疑是出自于商业的考虑，在初期也得到了一些成绩，但明显没有造成太大的影响。名作续编的方向性如何把握是件令人很苦恼的事，固然对于“心跳纪念品”的恋爱幻想特性而言，没有必要多做路线是否真实的考虑，完全是抱着“只要有趣就好……”的态度开始制作的，对于前作的恋爱告白部分，进行了一些更深入的挖掘。

尽管《最终幻想Ⅶ》的销量可以达到300万以上，但像“心跳纪念品”这类的游戏要在单一硬件上实现是不太可能的。似乎有不少人都抵制恋爱游戏，所以如何扩大接受者的范围是十分需要认真思考的。阅读恋爱小说并将心境感染延伸到生活中去的现像并不少见，但游戏中所表现出的那种形式化的恋爱，和现实中的恋爱距离又有多少呢？现有的一般恋爱游戏类型开拓的范围都不算太多，于是就有了将乐趣产生点偏移一些的想法，将社会常识、伦理情操引入游戏引起了我的注意。





《最终幻想》同《心跳》对决的结果会是？



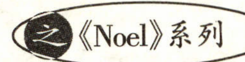
“只要有趣就好……”,抱着这样的宗旨,尝试在人物形像设置上打破以前那种动画格调,转而采用了少女漫画的风格,这是一种冒险性的尝试,想看一看是否也能受到女性用户的欢迎。如果只是优先考虑商业而制作跟随大潮流的软件,这似乎已经无法让我们满足。新的画面观感和技术是必要的,只是想让这款游戏能够再一次地回到原点。希望“只要有趣就好……”的感觉并不简单地从声优的名气中流露出,也不光光是图像,系统或者剧情,而是在这一切基础之上的人物角色本身,我们希望能用这样的态度来吸引更多接受“心跳”的用户。面对现在此类型游戏衰退的现状,继承和发展是同样重要的。抱着这样的想法,投入到了我们的制作中来。

我的讲话完了,谢谢大家。

著名恋爱游戏大回顾(后补)



之《Noel》系列



最初的关注来自于它独特的系统，一种虚拟通讯的界面。玩家了解对象的途径并不是直接接触，而是信息流的传递，如果要以比较容易理解的方式说明的话，那么应该是……象网恋一样吧，就连感觉也比较象,那样的神秘感,越是不能见面就越是吸引。



先锋 LDC 的动画水平十分不俗，人物设定每一代都相当出色,然而,系统太特殊了是不是件好事？对于我来讲很愿意尝试,但更多的人觉得不够亲切,所以《Noel》不会特别出名，可能也没有想过要出名。



之《ROOMATE》系列

由于需要计时机能的缘故，直到PDA出现之后一代才被移植到PS上，因此凉子实实在在是属于土星玩家的。同时也由于即时模拟的原因，临场感被大大地加强了，能够每天保持着“隔膜感”生活在一起是很美妙的一件事,何况凉子真的很可爱。

就像开发商设计的那样，游戏几乎可以是无止境的，凉子来了又走，走了又来，把玩家的牵挂扯到刚好不断的程度，反弹力可想而知。然而当主角不再是凉子的时候，或者说制作者刚刚想有所创新的时候，销量制止了他们的想法，ROOMATE看来只能是井上凉子。

之《悠久幻想曲》系列



在故事中发展恋情是这个游戏的特色。玩家的游戏过程以任务为单位，带领自己的助手一起经历各种各样的剧情。游戏中登场人物众多，性格迥异，有很强的游戏性，实际上可能游戏多于恋爱，应该是一款以美少女为卖点之一的游戏。从画风上来讲，“童趣”太重了些，不管实际怎样，已经有了种“儿戏”的感觉，不需要认真地思考，只要快乐足够，我就是以这样的态度来玩的。

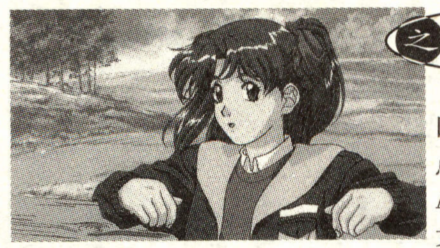
之《初恋情人节》系列

基本上还是延续了《心跳》系列的系统，但也略有不同。首先，游戏初期可以设定自己父目的职业，进而影响到自己的各项数值；另外，游戏种除了好感度之外，还有一项重要的数值——理值等级，它是指理想的参数，游戏中事件的发生是以好感度和理值两项为条件的。玩家在锻炼自己的各项数值时，可以将选择的项目与“硬派”、“软派”相结合，使数值的增减更加细化。

之《REFRAIN LOVE》系列

游戏主人公的年龄比一般的游戏要稍大，是以大学最后的圣诞节为游戏重点的。玩家对各项数值的锻炼基本都使在家中完成，而与女孩子的相遇是在街头的偶发事件中，此后通过打工增强经济实力，周末以电话约定出游。游戏的前半部分事件相当少，登场的女孩也只有那么几个，因此游戏性的重点被放在了日常生活的细节中。而后半段的进展又非常迅速，将以前的单调一扫而空，大量的动画和语音让人有一种电影的感觉，交互性相当好，可以说是一款不单纯以恋爱为特色的游戏。





之《无尽的旋律》系列

以“落入异世界的主人公如何寻找回去的路”为主题的恋爱育成游戏，特点是将育成 SLG、桌上游戏和选择型 AVG 很好地结合在了一起。一起旅行的女孩子会把她的各个侧面展现在你面前，与对手的争夺，级别的提高都会影响女孩子的心，3 种游戏形态的游戏性也会充分发挥出来。

之《自创剧场》系列

除了日语的语言障碍外，几乎是完美的。每一部中的女主角都各具特色，剧情编排非常紧张，由于选择分支众多，同一部游戏就可以体会到从大悲到大喜的各种情感，并且深深浸淫在主人公的命运中。游戏中的全动画场景令老式的选择式 AVG 焕然一新，体现了新主机的新机能，成为一部标志时代的作品。

之《任性桃天使》系列

从根本上来说，是动画而非游戏。但是，它好就好在确实是非常优秀的动画，质量甚至超过了大多数的 OVA。人物个性的刻画非常细腻，玩家少有动手的机会，但却一样可以体会到情感的流动。人物设定相当可爱，声优表现也可圈可点，就算当动画买回来也绝对不亏。

《初恋物语续》

游戏的最大特色是要经过小学、中学、高中、大学 4 个阶段，以女主人公高濑▮花为中心，在不同时间遇到众多的女孩，在不同的阶段循序渐进培养感情，如果说《SENTI》的“青梅竹马”是制作者告诉你的花，《初恋》则是自己一步一步走过来的。但是，这部游戏的系统太过于传统，画面效果也很平常，因此反响一般。

之《BLUE BREAKER》

以 RPG 形式出现的恋爱游戏实在是少之有少，《BLUE BREAKER》应该算是其中比较出色的一个，主人公在旅程中碰到的女孩逐渐加入进来，她们的好感度会影响到成长率以及作战的效果，旅程中的时间在玩家的选择中对女孩们的感情施加着潜移默化的影响，最终的结局不只是战胜魔王，还有自己对未来的选择。

之《PHOTO GENIC》

玩家扮演一名摄影师，为参加“MISS PHOTO GENIC CONTEST”而寻找模特。游戏以周为单位进行，平常可以随便拍一些人物或风景来提高技巧，也可以打工；而在假日则可以为选定的女主角进行拍摄，照片的质量由之前选项的结果和本身的拍摄技巧共同决定。象《同级生》系列一样，游戏也是以时间轴为基准，特定的时间可以拍摄到特定的场景，这是获得完美结局的关键。

本篇特别感谢莱因总帅友情协助



欢迎来到 PIA！快餐店之恋 2.5

机种/DC　　类型/恋爱 SLG

发售日期/2001 年 3 月 22 日

责编/黄金莱因

曾经在各种主力平台中登场的著名恋爱模拟游戏“快餐店之恋”终于要在 DC 上发售了。此次的 DC 版被称为“快餐店之恋 2.5”，因为这是将 2 代与 GB 版的 2.2 相结合的全新版本。当然在两个版本中出现的女主角都会出现。这可是非常令人期待的！



STORY

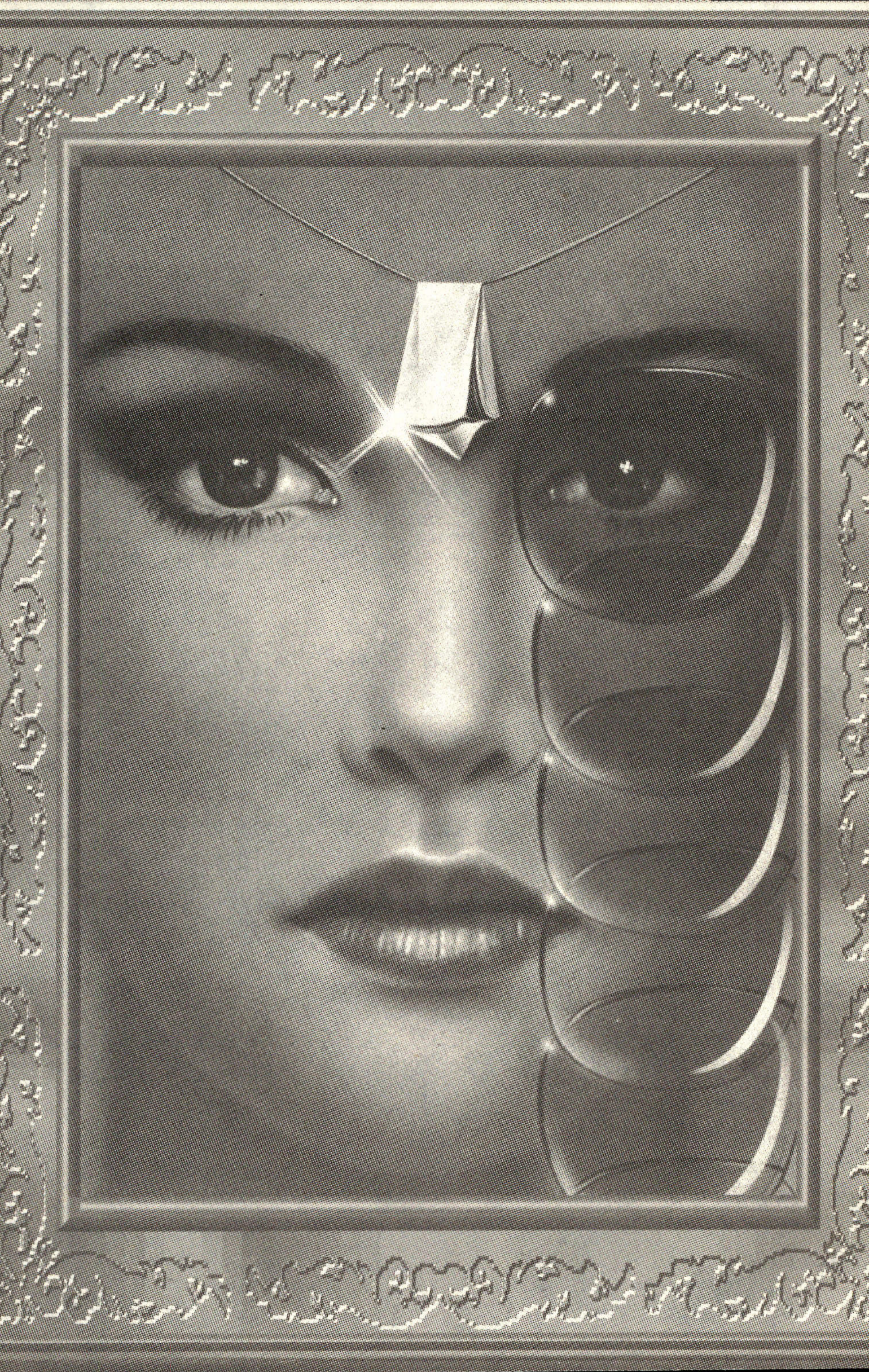
故事发生在前作(2)之后的四个月，结束了暑假打工生活的主角，在毕业前的充实生活也随之结束。然而在寒假来临前主角开始为将来的出路苦恼。为了明确自己生活的目标，主角决定再次到快餐店——キャロット开始打工的生活。而以前熟悉的人们也一定会再次出现在主角面前。到底在这次打工中会发生什么，最终主角又会得到什么，这一切都要你在游戏中寻找。

主角要安排每天的工作，来提升自己各个方面的能力。这一点与前作完全相同。而女主角们对主角的好感，也会因为主角各种能力的高低而变化。当然，要想博得某个女孩欢心，就必须将她所注目的能力提高。而“容姿”这项能力则是必须提高的重要数值！

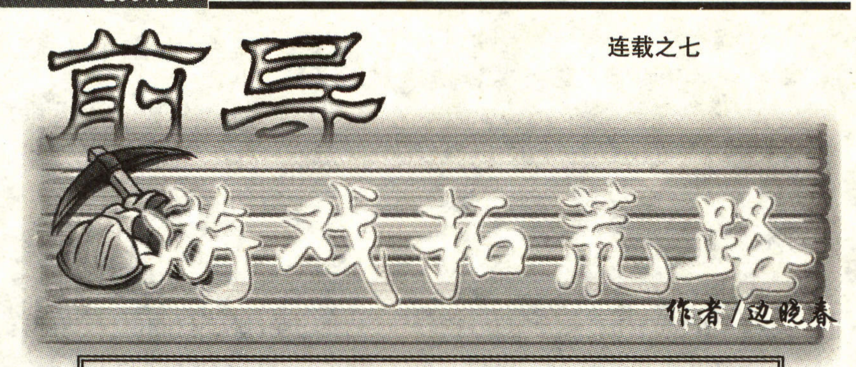




各种能力的提升都是互相抵触的，如果提升某一方面能力，就必须牺牲其他能力，想要平均提高可不是容易的事。



连载之七



前文介绍了天津前导公司的由来及其游戏作品《格萨尔王》。在北京前导公司，还有一个以天津籍员工为主制作的游戏，取材于大名鼎鼎的《红楼梦》。这部取名为《红楼梦·宝玉》的未完成作品，是北京前导公司的第五部也是最后一部游戏作品。所以，分节连载的本文也将在本节结束。

游戏《红楼梦·宝玉》

7 前导公司后期——《红楼梦·宝玉》

1997年，我策划制作《红楼梦》题材的游戏作品，是基于以下几方面的考虑：

＊ **在公司经营的层面**，是将其看作占据四大名著未来市场的一个战略据点。当时，前导公司已经完成了《三国》系列中的《官渡》和《赤壁》、《水浒传》系列中的《聚义篇》，正在制作《西游记》系列的《齐天大圣》。在四大名著改编市场的最后一个领域，我们将以《宝玉》切入。

＊ **在游戏制作的层面**，是将其看作设计全新游戏类型的一种尝试。与四大名著的其他三篇相比较，《红楼梦》没有战争、没有格斗、没有魔法、没有探险、除了些灯谜外几乎没有什么解谜，很难套用现有的游戏模式加以改编。有些海外厂商将其改编为养成类游戏，带有浓厚的“美少女”色彩，远离原著之精髓，则是我不愿效仿的。我认为，《红楼梦》的精髓是，年轻人的内心情感和大家族的人际关系，其游戏改编作品必须在设计模式上有重大创新，才可能表现原著的精髓。

＊ **公司当时的财力能够支撑一个小组的前期设计工作。**

＊ **我对《红楼梦》的深深喜爱。**

《红楼梦·宝玉》设计小组于97年夏秋之交成立，只有两位女士：吕善和籍纯。吕善是公司年龄最大的程序员，自学成才、成果累累；籍纯来自天津的一家大型外企，放下优厚的薪酬和温馨

的小家庭来北京闯天下，就是为了设计《红楼梦》。多才多艺的美术师朱岩是98年2月加入的。

在此期间，我们还与权威的红学研究机构建立了正式合作关系。

这个三人设计小组的工作一直十分努力。到了97年7月，前导公司的开发团队解散，他们的工作也就中断了。十分可惜！

点评17:

> 制作四大名著题材的游戏作品，是贯穿前导公司开发工作的一条主线，也是我的梦想之一。虽然，人们从公司经营的角度对此提出了若干质疑，但大家都承认，四大名著以其巨大而长久的艺术魅力和市场号召力，必将是交互艺术发展长河中永恒的主题。



由于知识产权方面的原因，我不能公开《红楼梦·宝玉》的设计文件。但我想借此机会，从游戏设计理论的角度给出与《红楼梦》游戏设计相关的若干想法，谨供参考。

其一，情感类游戏的市场潜力。

情感类游戏的主要客户群是女士。市场潜力巨大。如果，能使女士们像现在看电视连续剧那样牵肠挂肚于各类情感游戏，交互艺术的市场发展就应该算是进入成熟期了。

在取材于情感题材的各类艺术作品中，不乏流芳百世的大作。在这些作品中，是否有共同点？有哪些规律可循？对此，应该有可供援引的艺术理论研究成果。但我想，其中至少有两个基本要素：栩栩如生的人物、感人肺腑的情节。

基于这两个要素，我们就可以分析交互艺术对于情感类题材的表现能力了。

这里，我们将讨论限制在游戏设计的单一范畴之内，不涉及美术、动画、音乐等表现手段，虽然对于完整的游戏作品来说，这些手段不可或缺。

其二，时间驱动的情感类游戏。

所谓时间驱动，是指游戏进程由仿真时钟推进。回合制游戏的仿真时钟由游戏者控制，实时制游戏的仿真时钟由计算机控制。

养成类游戏是时间驱动的。在众多养成类作品中，情感内容表现得比较好的，我认为当属《心跳回忆》。

此类游戏的典型特点是，用“属性模型”描述人物的性格特征。属性模型，可以是简单的一组数值，也可以是一组与某些因素相关的静态函数，还



可以是一组动态差分方程。

游戏设计者在这方面的任务大致有两类。一类是设计出属性模型，将不同人物的属性变化与游戏进程的联系确定下来。另一类是设计出一套基于属性的人物表现，使得在游戏进程中，面对同一事件，不同人物能够作出具有不同性格特点的反应。

在早期的时间驱动的仿真类游戏中，属性模型比较简单，且大都是对游戏者开放的，如某位武将的武力属性。近年来，在一些设计得较好的情感类游戏中，设计者隐藏了一些人物属性，让游戏者自己琢磨，为游戏中的主要人物增加了些许神秘感，而这种神秘感又与实际生活中对异性恋人的神秘感暗合，从而吸引了大量年轻玩家。

在时间驱动的游戏中，设计者经常插入大量事件，为相对平淡的游戏进程增加了许多乐趣、为表现人物性格增加了许多手段、也为游戏者增加了许多机会以改变与游戏中主要人物的关系。然而，这些事件大都是孤立的，与其他事件并不存在直接的呼应关系，因此，很难用这些事件描述一个具有连续内容的故事或情节。

长于表现人物性格而短于表现复杂情节，是时间驱动的情感类游戏的主要特征。

其三，事件驱动的情感类游戏。

所谓事件驱动，是指游戏进程由事件序列推进。典型的RPG、AVG游戏，都是事件驱动。事件序列，依其序列结构，可分为单线索、多线索等类型。

RPG的长处在于叙述情节。一部《仙剑奇侠》，稳居各类排行榜多年，吸引了整整一代游戏玩家。

此类游戏的典型特点是：用事件序列描述一个完整的故事，引导游戏者自己循着设计者事先安排的途径，亲身经历故事的全过程。如果故事很好，或情节感人或历程艰险，就会给游戏者带来很大的心灵震撼，并因此感到满足。但是，正如很少人会去看第二遍电影那样，玩第二遍单线索RPG的人也不多。于是，设计者们就设计出多线索游戏，安排多种故事结局，使得事件序列表现复杂故事的能力越来越强。



然而，由于此类游戏中的事件序列是设计者事先安排好的，所以主要人物的性格变化也就随之被安排好、变化空间很小，人物性格的丰富感和神秘感也就减弱了许多。

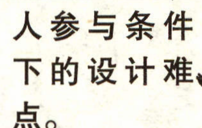
长于表现复杂情节而短于表现人物性格，是事件驱动的情感类游戏的主要特征。

其四，是否需要混合驱动？

所谓混合驱动，是指时间驱动与事件驱动并存。从仿真技术的角度看，混合驱动并不困难，十多年以前就有了多种方案。但问题在于，从游戏设计的角度看，是否需要混合驱动？

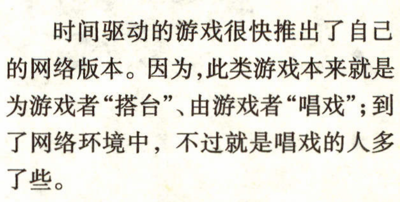
如果，在时间驱动的游戏中加入事件序列，以描述比较复杂的情节；或者，在事件驱动的游戏中加入属性模型，以描述比较复杂的人物性格，都可以突破单一游戏类型的局限性。如果就事论事，讨论某个具体游戏的设计方案，这种思路似乎可行，看不到可能会遇到的大的技术瓶颈。

但是，如果开发一个比较通用的游戏引擎，似乎就应该在更深的技术层次上考虑混合驱动的必要了。



其五，事件驱动游戏在多人参与条件下的设计难点。

在网络条件下，当多位游戏者可以同时在一个游戏中担任不同角色时，游戏设计就进入了全新的境界。



时间驱动的游戏很快推出了自己的网络版本。因为，此类游戏本来就是为游戏者“搭台”、由游戏者“唱戏”；到了网络环境中，不过就是唱戏的人多了些。

在事件驱动的游戏中，AVG也比较好办。因为，此类游戏本来是一个游戏者扮演的主角“单打独斗”、与NPC打；到了网络环境，不过就是多个游戏者扮演的角色之间互相打就是了。此类游戏，本来就没有太多的情节，到了网络环境，索性就把复杂故事一概略去就是了，只须在各场景之间安排些故事性的串场。

而对于以情节见长的RPG，就不太好办了。过去仅有一位游戏者扮演的角色，比较容易安排故事的进展。但现在有多位游戏者扮演的角色了，互相之间的配合就不太容易：

＊ 一类困难发生在情节推进上。本来安排角色甲在酒馆里遇见角



色乙，但扮演角色乙的游戏者偏巧在此时指挥该角色离开了酒馆，故事如何继续?

＊ 另一类困难发生在对话质量上。本来,游戏者与NPC的对话都是安排好的,虽有刻板之嫌,还不至于太离谱。但是，如果两位游戏者扮演的角色通过网络对话，就真保不准哪位说出什么话来。

网络环境中的情节描述技术，是目前情感类游戏在网络时代寻求突破的瓶颈。

其六,《红楼梦》游戏近期应该达到的境界。

上面说了这么多，当然都是为了《红楼梦》。

《红楼梦》游戏的理想境界，离不开完善的自然语言理解技术和细腻复杂的人类情感建模技术。在此基础上，才可以实现由游戏者扮演的宝玉与由计算机模拟的黛玉之间的真诚对话，才可能有理想的《红楼梦》游戏。我想，这或许是20年以后的事情。在此，先不说梦话。

在近期，一部成功的《红楼梦》游戏应该做到以下几点：

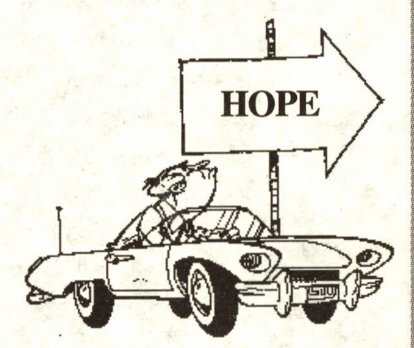
＊ 一套能够反映主要人物性格的属性模型；

＊ 一套能够包容大量故事、多种结局的事件序列；

＊ 典雅而绝美的人物造型及其动画；

＊ 简捷而富于表现的操作界面；

＊ 即使不能实现网络版的全集，也应先试验网络版的片段。



《前导拓荒路》到此结束了。我衷心感谢给我这个机会的编者、耐心地读过此文的读者、当然还有前导公司的所有拓荒者。

我们的拓荒路，还没有结束！

—全文完—

在个喜忧参半的一年中

SNK公司淡出电玩界……

SEGA公司极力拓展日渐委靡的DC市场，但却只换来不断减少的占有率……

一只只更大的恐龙，开始觊觎这个充满朝气，充满火药气息的领域……

我是恐龙

What is the reason？

探索如今业界火药味的总因

上下起伏的2000年业界……

PS2发售、PS2缺货……

微软公司进军电玩界……

任天堂的NGC以及GBA……

2000年是个动荡不安的365天，也是让玩家们满心期待未来的12个月。

2000年初，玩家们的第一股热血被DC版"生化危机"引起……

却是以不冷不热的态度与玩家离去……

……所有的一切，似乎令人苦思不解……

文/*TSG*

2001 PlayStation 历时六年、人气依旧 次世代主机大战冠军

可以说是继 FC、GB 之后第三台国民机的 PlayStation，本年度的表现亦是非常平稳。虽然后继机种 PS2 已发售，但是 PS 本身推出的软件，无论是在数量、品质等，都丝毫不减。再加上“最终幻想Ⅸ”及“勇者斗恶龙Ⅶ”的发售，2000 年的 PS 可说是处于如日中天的状态。但是……经过作为 PS 版最终作的“最终幻想Ⅸ”以及“勇者斗恶龙Ⅶ”等 RPG 大作的洗礼之后，PS 是否即将功成身退？

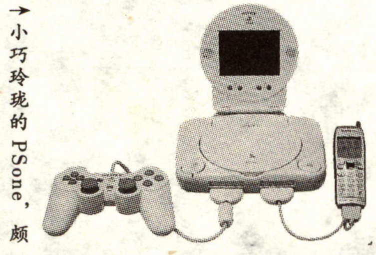
问：去年的 PlayStation 过的如何？答：风调雨顺，绝对好过的年头！



2000 年，世纪末的 PS 表现如何?答案是非常顺利。SCE 公司新发售 PSone 主机，软件阵容上亦出现了多款玩家们必玩的大作。说真的，拥有 PS 的玩家们可真是太幸福了。一整年都沉浸于大作、名作群的洗礼之中。

女孩们的最爱?PSone 登场

本年度 PS 的硬件相关新闻令人印象最深刻的就是 PSone 的发表及发售了。不可否认，PS2 登场后 PS 仍有一定的人气存在。SCE 公司又发表了外型极为袖珍，本体只有原 PS 约三分之一大小的 PSone。拥有强力的软件阵容是 PS 系主机原有的优势，再加上极为袖珍的 PSone 登场，吸引多数玩家购买，其中过半数是女性玩家。顺带一提，2000 年 7 月 7 日是 PSone 的发售日，同时也是大作 RPG 系列最新作“最终幻想Ⅸ”的发售日，似乎二者同时购入的玩家占多数。



→小巧玲珑的 PSone，颇受女性玩家的青睐。

无论如何，身处世纪末的 PS 气势还是如日中天，因为软件群及新硬件的登场，让市场完全活性化。从 2001 年初至 2002 年新一代主机完全活跃之前的这段过渡时间，相信 PS 的市场还有一段时间呢。

众多名作登场

在软件阵容方面，首先给人深刻印象的即是“机器人大战 α”发售，游戏中机器人动作采用动画表现，可以说是创新，同时也改变了玩家们对于 PS 硬件

能力所能达到境界的印象。传闻即将有续作篇登场?!令人期待的是“机器人大战”系列续作仍然将会在PS上登场呢?还是改在PS2上呢?



←↓SQUARE公司2000年代表作“放浪冒险谭”。

接着,“最终幻想Ⅸ”及“勇者斗恶龙Ⅶ”的RPG旋风席卷游戏界。直至年底,第一款中文RPG“射雕英雄传”及NAMCO公司大作“永恒传说”登场。2000年初至年末,PS的软件阵容一直都是可以满足玩家们的需求的。

“射雕英雄传”的推出代表中国市场已活跃?

11月30日,SCE公司推出了PS第一款全中文游戏,同时也是PS史上第一款以中国市场为主要目标的中文RPG游戏——“射雕英雄传”。

这款对于中国玩家们来说非常重要的全中文RPG游戏,也可以说是SCE公司开拓中国游戏市场的一颗试金石。我们希望通过这款中文游戏,使部份中国玩家们真正了解正版软件的价值。但是事实上如何呢?可能就得看玩家们的知识产权观念及购买方向了。相信如果SCE公司的努力有一定的回报,那么第二款中文RPG也就不再是梦想了。



2000年内发售的PS软件	770款
2001年发售预定及未定PS软件	160款

PLAYSTATION 2000大事记

2000/1
1.确定PC版“最终幻想Ⅷ”发售!
2.SCE在日本开设购物网站。

2000/2、3
1.“最终幻想Ⅸ”发表!!!
2.“勇者斗恶龙Ⅶ”再度延期。
3.购物网站PlayStation.com.japan正式自2月18日开始!!!

2000/4
1.“FF Ⅷ”主题曲“Eyes On Me”获日本金唱片大赏。
2.东京电玩展2000春举办。
3.第四回游戏大赏。

2000/5
1.美国E3展举办。
2.“勇者斗恶龙Ⅶ”确定8月26日发售。
3.“最终幻想Ⅸ”发售日异动。
4.PSone发表。

2000/7
1.“最终幻想Ⅸ”发售。

2000/8
1.PS与i-mode连动计划发表。
2.“勇者斗恶龙Ⅶ”发售。

2000/9
1.东京电玩展2000秋举办。
2.PSone海外发售开始。

2000年的PS很RPG!!!
两大RPG作品发售,玩家超沸腾!!!

相信今年的PS玩家对于RPG类型的游戏非常满足吧?先是于暑假前期,7月7日所发售的"最终幻想Ⅸ"率先登场,而后于暑假后期8月26日,"勇者斗恶龙Ⅶ"准时发售。对于喜爱正统派RPG的玩家来说,真是再好不过的了。但是…事实上呢…?这两款作品于系列史上是否有衰退的迹像……

睽违5年的"勇者斗恶龙Ⅶ"

销售成绩可说是记录级的?!



自1997年1月14日发表以来,经过长达3年以上的等待,"勇者斗恶龙Ⅶ"终于在去年销售了。不愧是称为日本国民RPG的"勇者"系列。"勇者斗恶龙Ⅶ"一发售,第一周内即有180万以上的销售量。到了第二周更是一路狂飙至293万张以上的销售量。在短期内能够有如此巨大的销售量,相信只有"勇者斗恶龙Ⅶ"了。是的,没错!PS软件销售史上,除了"勇者斗恶龙Ⅶ"之外的销售前五名,"最终幻想"第7、8、9作,"生化危机2"、"GT赛车"之中,只有"最终幻想Ⅷ"于第二周销售量与"勇者斗恶龙Ⅶ"第二周销售量相差了大约16万张。

PS版"勇者斗恶龙Ⅶ"的实际销售成绩,比起前作SFC版"勇者斗恶龙Ⅵ"的320万张已于第三周完全超过。至12月底为止,"勇者斗恶龙Ⅶ"以突破400万张销售量,是系列最高销售量的作品。顺带一提,至11月前为止,"勇者"系列的最高销售作品为"勇者斗恶龙Ⅲ",380万张。

8月26日发售的游戏
可以让你玩到跨世纪?!

"勇者斗恶龙Ⅶ"可说是集全系列大成,其中最吸引人的游戏要素即是它拥有超大剧情。"DQ Ⅶ"的游戏剧情可说是超过"DQⅠ"至"DQⅥ"的游戏剧情加起来的份量。其中,场景的3D化也让玩家们依照画面角色的转换,让可探索区域增加四倍。其次则是新采用的石版系统,在游戏中随处可得。但是玩家们却也得为了寻找出石版到处翻箱倒柜。再加上新要素怪物公园及移民之村,完全服务热爱收集的玩家。

"DQ Ⅶ"有趣要素"RANKING!

排名	要素	备注
1	超大剧情	第一作到第六作加起来都比"DQ Ⅶ"少!
2	场景3D化	地图3D,探索范围四倍。但部份玩家不认同3D化为佳!
3	石版系统	新系统,传统收集要素PLUS。但是却不收集不可。
4	怪物职业	"DQ Ⅴ"怪兽同伴,"DQ Ⅵ"两个隐藏怪物职业!"DQ Ⅶ"高达34种!
5	同伴对话	在各时段、各地加入同伴间的对话让剧情更为活跃的"同伴对话"。

世纪末的最终感动！PS的最后一款“最终幻想”

回归原点是否成功

“最终幻想Ⅸ”是以“回归原点”为开发制作重点，主要用意就是让玩家能够再一次体会SFC版之前“最终幻想”作品的内容气氛。而游戏标题也以“最终幻想”系列名产——水晶为主要标志。但是在游戏中，水晶却不是游戏内容的主轴，这点令玩家们非常纳闷。整款作品在水晶的诠释上，只有在最后舞台——水晶世界，以及结局画面时令人极为怀念的水晶音乐。

但是在角色设定、世界观呢？SQUARE公司成功的做到了“回归原点”。主角奇丹为一名盗贼、女主角卡涅特原为一国公主，和其他同伴因为事件的牵连相遇进行冒险。而世界观也一反前两作风格让人感觉极为明亮。

游戏界的转折点

“最终幻想Ⅶ”与“最终幻想Ⅷ”的推出，部份“最终幻想”老玩家们认为是失败作品。主要原因有二：首先，部份已习惯传统风格的玩家们认为自“最终幻想Ⅶ”开始，已失去了以往那种古典中世纪风格的气氛。PS版的“最终幻想”作品已经是接近了近未来设定。其次，PS版作品的故事内容与先前作品比较，明显的过于高年龄层化，无法让部份玩家接受。不可否认“最终幻想Ⅶ”的出现，真的是整个游戏界的一个转折点。

除了“勇者斗恶龙”之外，本世纪第二个非玩不可的RPG系列“最终幻想”，一直是以新求变来吸引玩家。此次虽然是以原点回归为主题进行开发，并且吸引玩家，但是似乎没有达到多少成效。相较于PS上前两款作品的销售量，明显下降不少。至12月初为止的统计，仅有265万左右的销售量。

“2000年PS游戏必玩”BEST5

排行	软件名称	类型
1	勇者斗恶龙Ⅶ	RPG
2	最终幻想Ⅸ	RPG
3	放浪冒险谭	RPG
4	机器人大战α	SRPG
5	射雕英雄传	RPG

PS软件快速销售BEST5

软件	第一周	第二周	第三周
勇者斗恶龙Ⅶ	1,862,065	2,934,351	3,263,668
最终幻想Ⅸ	1,954,422	2,281,826	2,406,653
最终幻想Ⅷ	2,504,044	2,775,037	2,980,816
最终幻想Ⅶ	2,034,044	2,364,619	2,532,484
生化危机2	1,389,733	1,644,754	1,771,898

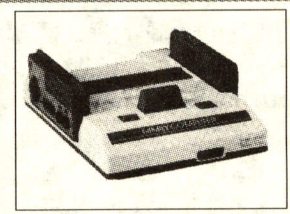
“FF Ⅸ”怎样有趣？“必玩要素”RANKING!

排名	要素	备注
1	完美的画面演出	“最终幻想”系列必要要素之一，自SFC时代即让玩家无法自拔！
2	设定方向原点回归	本作最大卖点之一?只有玩过PS近未来系“FF”的玩家非试不可!!
3	技能系统	号称将全系统精华浓缩改造后的新系统。
4	细致的CG动画	SQUARE公司的骄傲之一，同时也是“FF”玩家们的享受要素之一。
5	上手度高	平易近人，连入门者也可轻松上手的大作RPG。

2001 任天堂 N64 软件虽少、款款杰作 高性能游戏主机

以游戏乐趣为前提要素的N64，虽然在日本市场的表现不怎么突出，但是它的软件却款款都是杰作。说是儿童取向，但是成人一进入N64的游戏世界，也一样无法罢手。就软件方面来看，N64在世纪末32位主机战争来说，是非常成功的。

家用电玩历史的开创者 任天堂多采多姿的游戏世界



在这个世界上，不论是在什么时候，什么地方，当前最流行的家用主机究意是什么品牌，最畅销的电视游戏机软件又是哪一款，“任天堂”这个名字，永远都会在许许多多玩家朋友的心目中，有着不可磨灭的重要地位。从以往第一台燃起家用电视游戏机风潮的任天堂公司红白机“FAMILY COMPUTER”开始，“任天堂”可以说就成为了“家用电视游戏机”的代名词。直到今天，如果我们要说起电视游戏机，还是不能不先提到“任天堂”这个名字。而在红白机的孕育之下，许许多多的电玩英雄也从这个舞台上被创造出来、活跃在不同的时空天地之中，解救着不同形式的世界危机，并且带给我们欢乐。

世界的人气电玩角色 竟是个胡子大叔?

“超级马里奥”的马里奥兄弟，或许可以说是这个世界上最伟大、最受欢迎的水管工了吧！他们不但一次又一次靠着智慧和勇气，以灵活的身手解救了碧琪公主和香菇王国的危机，在休闲的时候，他们也是个全能的运动健将。常常和大家一起开小型赛车兜兜风，或是打高尔夫健健身。同时他们个个都是网球的好手。此外，他也会兼差当个医生，用胶囊击退病菌。或是和爱吃饼干的可爱耀西（YOSHI）一起，在无尽的大地上展开新的冒险。不但如此，他们更跃上了美国的好莱坞电影，成为名闻全球的电影巨星，向全世界的人们表演他们大显神威的英姿。



任天堂公司的成功秘诀

任天堂主义：

“硬件不代表成功的所有原因”

说起“任天堂”的家用主机娱乐王国，就不能不提到像马里奥这些在不同的领域和不同的时代之中，为任天堂打下一片江山的英雄们。从中我们也可以

悟出一个道理：一台畅销的主机，绝对不会只是靠着硬件上的机能表现就能成功。那些生动可爱的角色，扣人心弦的场景和剧情，也是架构起这整个电子游戏世界的主要支柱。我们可以凭借次世代更多更好的开发环境，去营造出更加令人惊叹的视听效果。但是那些成为我们对游戏最美好回忆的部份，却也有很多只是拥有单纯的声光表现。

继马里奥之后的人气角色
真正的狠角色——皮卡丘

说到现在的任天堂，想必大家第一个印象一定就会落在“口袋妖怪”身上。没错，在这个世界上最可爱的电气鼠——“皮卡丘(ピカチュ)”领军之下，从最初的151个口袋妖怪开始，这世界又一次为这些可爱的小东西而疯狂了起来。对于任天堂来说，它不只是又一次成功塑造出了充满了爱和勇气的英雄，同时也让原本蛰伏已久的GAMEBOY主机一口气展露出久久不可小觑的销售佳绩。并且成功地带动了其他如动画制作、音像事业和角色商品等等产业，产生了世界规模的发展前景和其他不同事业结合而创造的成绩。例如在美国多次和“汉堡王(BURGER KING)”的合作，由先锋(PIONEER)公司所代理发行的“口袋妖怪”家庭录像带，更是不可一一细数；我们可以说，“口袋妖怪”对于后来所有手掌机的推出，或是类似形态游戏创造的发展，都具有着或多或少、不同程度的影响力。

“马里奥兄弟”和“口袋妖怪”，他们也都代表了这样一个事实：英雄的成功模式，是建立在儿童取向的、老少皆宜的基础之上。从任天堂整体性收益的角度分析，家用游戏机的市场，也不再是其收益的最主要来源。取而代之的，则是整体性的、由角色商品所带动的经济效益，已成为其主要的获利来源。相形之下，游戏机以及游戏软件的舞台，反倒像是新角色初试啼声时，照亮他们的第一道聚光灯。

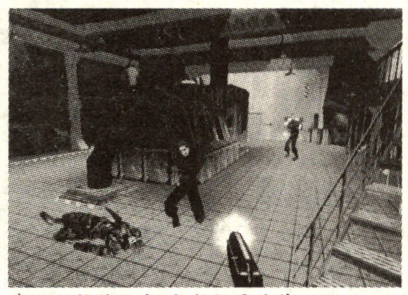
NINTENDO 2000大事记

1999/12
1.64DD于各小卖店开始贩卖。
2000/1
1.100亿日元的赔偿?(口袋妖怪。)
2.2500万个口袋妖怪回收。
2000/3
1.64DD网络连线服务“RANDNET”正式开始。
2000/4
1.东京电玩展2000春举办。
2.第四回游戏大赏。
2000/6
1.美国E3展举办。
2000/9
1.“Mother 3”开发中止决定。
2.东京电玩展2000秋举办。
2000/11
1.RANDNET DD服务申请暂时停止。
2000/12
1.RANDNET DD服务完全停止决定。

N64的未来，今后将何去何从？



说到这里，或许有的朋友会问到："N64在日本以及美国等国外市场的表现，不也是相当不错吗？这么说，会不会过于武断了点？"是的，如果我们单纯的从主机销售和畅销软件的角度来看，N64仍然有些不错的成绩值得我们注目。但是，很可惜的是，如果和任天堂历代主机的销售成绩，以及其他近期推出的电子游戏机相比较，不管从N64的发展走势，或是市场占有率等方面来说，的确是已经不再有以往那样一枝独秀的表现了。



↑N64软件虽少，款款俱是佳作。

当然，进入到今天百家争鸣的时代，硬件架构技术的成熟——从更高阶中央处理器的相继发表，各式图像与声效处理器的推出，到媒体由只读记忆卡带到CD以至于DVD的规格；软件开发工具的进步——平面动画结合电影的制造程序，以及更优质压缩技术的加入，带来更完美的再现效果。还有在3D架构之下的新游戏进行模式可能性尝试，激发出更多的娱乐效果；多媒体制作概念的融合——游戏加入了诸如电影导演手法，镜头和剪接技巧。家用游戏机结合大型机台的可能性，或是近来各开发公司所积极加入，游戏结合网络功能的可能性。这些要素，都深深影响了最近五年整体数码娱乐世界，尤其是家用游戏机软硬件的主因。

就一般的工业产品，或是商品的角度来说，全世界的家用主机产品市场，已经渐渐的走入了一个成熟的阶段之中；这一点我们可以从越来越多同性质产品相继推出，还有相似产品之间强调各自"个性化"发展有越来越明显倾向等等得到印证。目前来说，一部个人使用的游戏平台，我们可以根据使用时的环境，大致区分为家用以及携带用；而和一般商品所不同的是，"游戏机"这样的商品若是独立看来，它是绝对中性的。也就是说，我们很难从"男性用或是女性用"、"成人用或是儿童用"这些传统的产品分析方式，从外观上去区分一台游戏机究竟适合什么样特色的使用者。事实上，软件的部份，不论是主机制造公司所制定的软件开发政策，各个专门软件发厂商的加入与否，或是热门软件的推出时机与种类，是一台游戏机是否能够真正受到玩家欢迎，甚至是"受到什么样玩家欢迎"的一个十分重要因素之一。

家用主机的分化与走向

不过，经过这几年来的分化与刻意塑造，每一台游戏主机多多少少，还是会因为分类的便利性上，以及畅销软件所给与的刻板印象，而产生出来一些不同的个性，尽管这样的个性并不那么具有绝对的影响力或是代表性。但是当我们要为这些主机做一番速写时，这仍然是一个相当值得参考的描述方式。而做为一个适合全家大小，尤其是对于年龄较小的使用者来说，N 64 相对于其他游戏机主机，具有更强的亲和力。这当然要归功于多年来任天堂公司的企业形象，以及近期“口袋妖怪”流行的影响力。更为结实的硬件设计与外观，方便保存与使用的卡带设计，在 N 64 推出的当时，这些特色的确可以为有着特定考虑的消费者，提供了不错的解决方案。

就当前的情势来说，这些特点虽然不见得仍然是影响消费者购买主机的主要考虑因素，而且这些问题也已经被高速发展的生产技术所改良。但是 N 64 在这几年来仍然用这样的设想原点，吸引到不少有着同样思考方向的使用者们。从五年前“次世代主机商战”开始以来，在家用游戏机市场上，所诞生出的一个很重要的新观念，那就是：除了原本就有的游戏机核心玩家（CORE USER）之外，怎样通过不同的产品形象，去吸引原本不怎么接触，但是大概知道“家用游戏机”是怎么一回事的更广大群众，也就是所谓的轻度玩家（LIGHT USER），来一同加入游戏机的世界。但是这个策略的成形，也还是要归功于当初任天堂红白机在全世界拥有的普及率，给予人们对电子游戏的启蒙和普及教育。

过去的足迹与未来的展望

任天堂宣布下一代新主机的推出计划，规格性能与搭载硬件配备，并初步发表了 NINTENDO GAMECUBE（NGC）的上市时间表之后，等于间接宣告了 N 64 淡出游戏市场的消息。就目前来说，我们可以确定的是：整个家用游戏机的市场性质，已经不再是一家独大。无法确定的是，未来是否一定是由某一家去独大。但是对于特定消费市场来说，“任天堂”这样的一个品牌形象，仍然可以做为相当鲜明的购买指标。而当前 N 64 稳定的市场销售走向，也正说明这一点。

虽然近来 N 64 的新游戏推出速度已明显趋缓，让玩家们热切期待的重量级游戏软件也差不多都已经面市。先不论这部最后一个交棒的次世代主机商战的成绩是好是坏，仅仅就 N 64 所建立起来的“优秀素质游戏”理念，的确可以在整个家用游戏机的发展史上，在整个任天堂家用主机的记录里，添上光荣的一笔。

“2000 年 N64 游戏必玩”BEST5

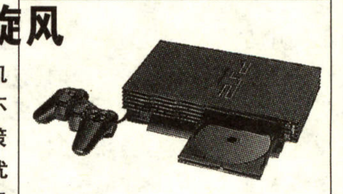
排行	软件名称	类型
1	萨尔达传说外传	A・RPG
2	罪与罚 地球继承者	STG
3	风来西林 2	RPG
4	马里奥网球 64	SPG
5	马里奥冒险	RPG

2001 PlayStation2 因热销而缺货?

世纪末最高性能的主机

夹带着 PS 主机的成功，PS 的后继机——PS2 终于在 2000 年 3 月 4 日登场！至 2001 年 PS2 于全世界的市场需要量还是陷入缺货状态，到底这台年销量达到 300 万台以上的新世代主机，在未来将如何呢？

家电业霸主卷起电玩市场旋风



毫无疑问，“PlayStation”可以说是在次世代主机商战中，稳坐主机销售量之冠的最大赢家。从各种不同的统计数字中，我们都可以看出，PS 在市场销售策略的运用上，以及软件推出的安排上，都占了极大的优势和致胜的先机，也立下了不少奇功。由在不同电子和音像商品领域之中，已经有着无数成功经营与开创经验的 SONY 公司所推出的 PS，对于这样一个全新的市场，就有如当初跨足音乐出版市场时一样，依靠灵活的市场策略运作，很快就掌握了致胜的关键。

在 PS 的主机上，不但有着成功的尝试成果，诸如“啪啦啪啦啪（PARAPA THE RAPPER）的音乐节奏类等新的游戏类型，开发出了轻度玩家（LIGHT USER）的市场，同时也接收了例如“最终幻想”以及“勇者斗恶龙”等重量级游戏软件所带来的原有家用主机核心玩家（CORE USER）的市场。在这样不同凡响的成果之后，PS 系列的主机更有着不同以往的世代交替方式。

最大的魅力 DVD 播放功能

各种不同的调查都指出，PS2 除了具有和 PS 之间能够向下兼容的特色之外，在日本，“个人化的 DVD 播放机”这个 PS2 所扮演的新角色，已成为另外一项让 PS2 在短短的时间就大受消费市场欢迎的主要原因。从另外一个方面来看，DVD 影片的销售，在 PS2 成功推出百万台之后，明显的增长了约有十二倍之多。PS2 的影响力，我们可以从这里得到很好的印证。对于玩家来说，不论是做为一台“可以播放 DVD 的电视游戏机”，或是“有着游戏功能的个人 DVD 播放机”，PS2 都将会是一个很好的选择。相对于日本的销售佳绩，在海外的市场，不论是在美国的部份，或是在欧洲上市的时候，虽然在生产方面并没有完全配合当初所预想的数量，但也创造了 PS2 刚上市就让 50 万台销售一空的佳绩。

不一样的世代交替

和所有的家用主机一样，在大约五年的时间之后，因为硬件技术的进步，再度提升游戏表现的水准成为可能。但

是家用主机没有办法像电脑那样，以直接更换部份硬件的方式进行升级，所以势必要进行一次新旧主机之间的世代交替过程。不过一直以来，虽然是相同厂商的游戏主机，因为种种因素，没有办法让前后代的主机如电脑一样，可以执行相同的游戏软件。但是，SCE 硬是打破了原有的常识，使得硬件技术更上一层楼的新一代主机 PS2，“可以直接使用原有 PS 软件”，成功地接受了原本由 PS 所开创的市场成绩。另一方面也把 PS 重新包装，塑造出一个新的商品形象——精致、富亲和力、适合个人的空间的 PSone。

让前后主机同时在市场上存在，并且拥有各自的产品形象。同时，在软件的发行上，也维持新旧主机软件持续的推出，而且一样表现出不错的销售成绩。对玩家来说，更新主机的同时，仍然拥有许多已经购买的，或是即将推出的各式各样的软件，可以说是两全其美。况且在新主机上，还有播放 DVD 影片的功能，对于整体的娱乐效果来说，更是充满着双倍以上的魅力。

PS2 未来的可能性

PS2 系列是个能够自我进化的家用主机，可说是名符其实。就目前我们

PLAYSTATION 2 2000 大事记

1999/12

1.SCE 公司与日本 SGI 共同设立新 CG 制作公司。

2001/1

1.SCE 购物网站 PlayStation.com.japan 开设。

2000/2

1.PS 狂欢节大展，PS 2 参展软件决定。

2.SQUARE 公司 PlayOnline 计划发表，同时发表 PS 2 用软件“最终幻想 X”、“最终幻想 XI”。

3. 购物网站 PlayStation.com.japan 正式自 2 月 18 日开始运行。

2000/3

1.PS 2 硬件缺陷发现!!! 部份 PS 软件无法正常运行，但是不影响发售日。

2.PS 狂欢节大展举行。

3.“死或生 2”确定移植。

4.PS 2 互换街机版发表。

5.PS 2 发售!!

2000/4

1. 传出 PS 2 可跨区观赏 DVD!

2. 东京电玩展 2000 春举办。

3.PS 2 第一版工具光碟全面回收。

4. 第四回游戏大赏。

2000/5

1.PS 2AV 端子不具有 DVD 防拷功能。

2. 美国 E 3 展举办。

2000/6

1.“决战 2”、“决战 3”发表。

2. 为了 PS 2 货源问题，SCE 开始半导体增产计划。

3.PS 2 用硬盘发表。

2000/9

1.PS 2 用打印机“POPEGG”登场。

2000/10

1.PS 2 对应数码照相机发表。

2. 东京电玩展 2000 秋举办。

3.“鬼武者”发售延期决定。

2000/11

1.PS 2 北美正式发售。

2000/12

1.SQUARE 与集英社合作，预计提供网络漫画下载服务。

2.“最终幻想 XI”延期至 2002 年春天。

3. 新型 PS 2 登场。

4.PS 2 专用 DVD 遥控器发表。

所能看到的PS2最基本的功能，是运行PS和PS2专用的游戏软件，以及播放DVD影片这两大功能。虽然这两大主要功能已经让许多的玩家觉得十分满足了，但是事实上PS2还包含了更多的可能性在里面。其中的关键，就在PS2所拥有的外接插口上。



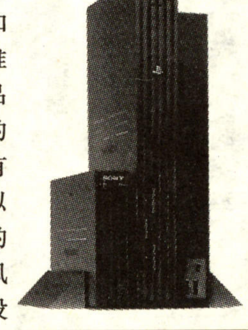
关于这部份的功能，或许玩家已经通过一些游戏与消息报导的描述，而感受到其中的奥妙所在。最先让玩家体验到PS2所蕴藏的扩充潜力的，应该就是PS2前方的USB插口。除了“梦幻试演会(DREAM AUDITION)”之类对应外接特殊控制器的游戏，已经开始通过共通性极高的USB插口来连接并进行游戏之外，像“装甲核心2(ARMORED CORE2)”，更是可以让玩家们直接通过前置的USB插口，连接我们一般可以随手取得的电脑用USB鼠标，来完成其中编绘个人队徽的游戏功能。

由此开始，如果再加上已经确定推出，如“A列车(A－TRAIN)”等游戏加以对应的PS2专用硬盘，以及一直在推测之中将会以PCMCIA卡形式加入的网络连线装置，使得PS2主机在配备上，可以说越来越接近一部网络电脑了。只不过我们一般所谓的网络电脑，在配备功能上，很难让其符合游戏之外的各种需求。但是PS2不但可以在单机状态下，就能完整的执行强大的游戏效果以及DVD影片放映功能，同时更可以在已经确定推出的周边机器。例如，数码相机或是打印机的配合之下，进行更多超乎我们目前所能看到的功能。

以PS2的单机而言，并没有因为它强大的功能而让操作方面或是保养方面产生太多的不便，也就是保存了原本家用主机的“单纯性”。而在整体功能上，却又能够执行许多毫不逊色的工作，并且随时保持有更新与提升性能的机动性，也让软件在设计的时候，可以完成更多原本不可能实现的奇想。坦白说，这样一部充满了可能性，而又拥有强大信息处理功能的机器，我们对它的期待，早已超过了原本一台家用主机所能实现的范畴了。

PS系列不仅仅是一部“玩具”

在SONY的企业文化之中，有一个不成文的信条就是：“SONY不做玩具”。我们在PlayStation的身上，已经可以清楚的看出这一点：PS虽然是个以执行游戏软件为主要功能的机器，但是它的外观造型却和SONY所推出的家电产品并没有太大的不同，而拥有我们一向可以明确辨识出的“SONY风格”外观设



"2000 年 PS2 游戏必玩"BEST5

排行	软件名称	类型
1	摩托 GP	RAC
2	真·三国无双	ACT
3	莫尔摩斯骑兵队	RPG
4	杀戮鹫狮 激战篇	STG
5	死或生 2	FTG

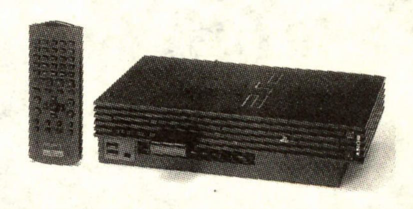
计。接着在 PS2 的身上,我们不但可从外观设计上，看到和 SONY 自家所推出的 VAIO 家用电脑系列相似的风格，并再一次的发现 SONY 在这台主机上的强烈企图。结合前面所谈到的，有关性能与配备上的设计和着眼点,我们更可以将 PS2 视为目前市面上所没有的、一部全新形态的 3C 产品（3C Production：如随身听之类的“消费性产品——Consumer Product”、信息处理方面的“电脑产品——Computer Product”、如移动电话或是传真设备的“通讯产品——Communication Product”)。

一直以来,在国内,甚至是在日本,美国,“家用游戏机”一直被当作玩具。在一些专门销售这一类商品的商店中销售。而在专卖店中,可能也还兼卖模型玩具、动、漫画相关产品、或是角色商品(CHARACTER PRODUCT)等。说是专卖店却也没有十分强烈的专业性质在其中。但是在我们已经可以看到的发展之中，就像我们在 PS2 身上所能看到的那样,游戏机的功能已经和之前我们所熟知的印象,有着大幅度的改变。作为一家经销的卖场,所能够提供给消费者的服务,势必也将随之有着多元化的提升。越能够提供消费者正确而完整的专业知识与服务的店家,也就越能够掌握到更多不同层次的顾客群,也就是更多的商机。

越来越多的消费者,会选择原本专营家电或是电脑商品的大型专卖店开设的游戏机柜台,去选购游戏机的相关产品。除了因为这些卖场拥有更为宽敞舒适的消费空间,也拥有更多样化、更完整的商品选择之外,现在可能还会多了一些因素：在这样的卖场之中，可以更容易获得专业的商品选购建议。这可以说是个必然的趋势。

家用游戏机未来的蓝图

光是从现有的经验之中,我们实在没办法去想像这样一部充满发展力的机器，会为这个数码娱乐世界，带来什么样更多更新的可能。家用游戏机的未来,势必是更加充满了想像力以及创造力。就像是电脑游戏世界中,加入了网络的要素之后，也随之更为宽广、更富有挑战与变化。从单机进行游戏而至于多机连线联合进行,从单一商品的销售而至于整体服务的策划与提供,原本一直是封闭的游戏机世界,现在也打开了另外一个未曾涉足的领域。新的方向,也需要新的思维。在这样的前提之下,以创新见长的 SONY，如果用其一贯的精神,无疑将为我们带来一个全新的家用游戏机新境地。

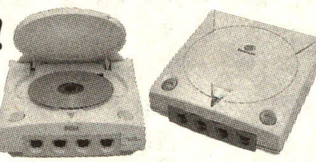


2001 Dreamcast 主机棒！软件优！

开创网络时代的主机

大降价、推出多款街机移植软件、网络使用费用优惠等，使出各种促销方法，企图提高 DC 市场占有率的 SEGA 公司，今年过的如何呢？答案是非常糟糕……无论如何，DC 在日本的脚步就是无法平稳的踏出。SEGA 公司所推出的 DC，不少游戏作品是上乘之作，主机性能和现时期的 PS2 也没有多大的差异，为什么会全军覆没？

为什么没人买？Dreamcast！



2001 年 1 月，SEGA 正式宣布 DC 失败，3 月停产在多数资深玩家眼中，Dreamcast 可说是一等一的游戏主机，那为什么 Dreamcast 还会在电玩市场上惨败呢？除了 PS2 冲击之外，再加上 XBOX、NGC 等主机预定投入电玩市场，让多数消费者们采取观望的态度。但是，在亚洲地区，DC 的表现虽不甚完美，但是在欧美地区，DC 却小有成就。

无法达到大众取向？游戏范围涉及过小！

以游戏方向来看，DC 所拥有的游戏群，对于传统玩家们来说，非常具有吸引力。但是仔细望去，DC 所曾推出以及预定推出的游戏，大部份还是为“玩家”所设计以 PS 的观点来看 DC 主机，在软件方面，DC 没有所谓的廉价软件，也没有范围较广的游戏类型。首先就失去了近年来厂商极为重视的 LIGHT USER。而 DC 游戏，大部份以动作、射击等类型为主要取向，感觉上，有 50% 像是从街机版移植过来的。而另一半，多数则为动漫画名作游戏化、独创游戏等。值得一提的是，DC 近期也开始有一股恋爱游戏的热潮！



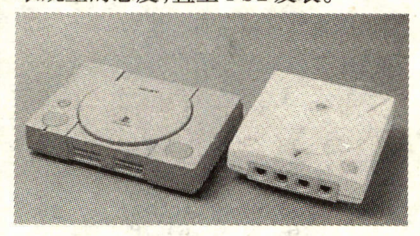
网络要素无法吸引人？

日本国内的民间网络环境非常低落，最主要的原因是消费问题。第一是日本个人电脑售价颇高。第二是上网消费。如果单以网络连接为目的的话，相对于一台普通等级就要十几万日元的

2000 年内发售 DC 软件	189 款
2001 年发售预定及未来 DC 软件	83 款

个人电脑，一台19900日元具备上网功能的游戏主机，是再划算不过的了。但是，DC主机却还是乏人问津！

在DC登场初期，市场上的主要对手还是由SCE推出的PS。对于大部份玩家来说，或许在32位主机战争中，PS的成功与SS的战败已经在他们心中留下深深的烙印，以致至于玩家都采取观望的态度，直至PS2发表。





19，900日元就可以买到一台上网的游戏主机，DC相对于售价颇高的日本个人电脑，应该是更具有竞争性的。同样，一台只要39800日元的PS2同时具备DVD播放功能，并且还拥有与PS之间的互换功能。原先拥有PS软件的玩家，在购入PS2之后，即可当作PS使用，并且还可开启高速化或是补偿功能来加强游戏品质，也可以当作DVD播放机使用（事实上，在发售日前后购入PS2的消费者，有一半以上只购买主机，只因为PS2

DREAMCAST 2000大事记

1999/12

1.DC新版本登场"维罗尼卡特别版"。

2.美国TIME DIGITAL颁发99年度娱乐机器赏。

2001/1

1.日本KDD与CAPCOM公司合作，DC用高速对战网络对战回线系统"Matching Serv-ice"开始。

2000/3

1.DC专用摄影机"Dream Eye"决定6月发售。

2.以DC为主的网络公司"ISAO"成立。

3.DC与SWATCH的合作连动案发表。

4.富士电视发表DC一体电视"DIVERS 2000 SERIES CX-1"

2000/4

1.东京电玩展2000春举办。

2.多项DC新周边发表。

3.第四回游戏大赏。

2000/5

1.DC用网络软件"Dream Passport 3"免费配送开始。

2.SEGA公司开始街机光纤连线实验。

2000/6

1.美国E3展举办。

2.DC用宽频线路服务开始。

2000/7

1.未来大型电玩"Net α"构想发表。

2.分社化正式开始。

2000/9

1.新试玩系统"αbarai"发表。

2.东京电玩展2000秋举办。

2000/11

1.4倍记忆卡4"MEMORY CARD 4X"发表。

2.SECA多平台战略发表。

3."VR足球2"移植决定。

2000/12

1.家用主机史上第一款网络连线RPG"梦幻之星DC网络版"万人测试。

2.家用主机史上第一款网络连线RPG"梦幻之星DC网络版"发售。

拥有 DVD 播放功能)。乍看之下,PS2 与 DC 都有非常优惠的附加功能,但是 DC 的实用度却不足。在 DC 推出初期,能够连接网络,也可以浏览网页,但实际上初期对应网络的游戏却不多,最多只能够登录网络进入排行榜,或是下载游戏新增要素等等。

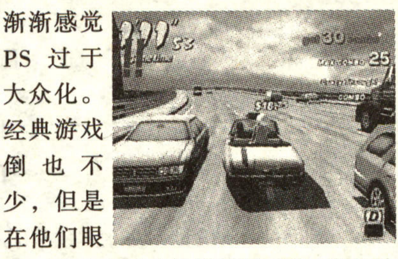
沉浸于梦想之中
越来越有趣的 DC 游戏群

虽然 DC 主机的销售成绩不尽理想,但是 DC 玩家整个 2000 年都沉浸于 DC 所带来的游戏乐趣之中。首先,相信 DC 玩家们必定很怀念 2000 年春节时期,最热门的"生化危机 代号维罗尼卡"及从街机移植的"疯狂的士"等。



而 CAPCOM 公司更是大力提倡 DC 的网络对战系统 "Matching Service",并且多款人气格斗游戏皆采用家用、街机同时推出,并进行连动来取得新要素。其中令人记忆犹新的有"能量之石 2"、"漫画英雄 VS CAPCOM 2"、"CAPCOM VS SNK"等,至今为止都是 DC 的专属游戏。甚至 CAPCOM 公司的镇社作品"街头霸王 3"系列亦然。

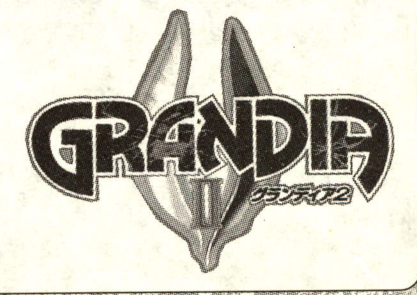
在玩惯传统游戏的玩家眼中,已经渐渐感觉 PS 过于大众化。经典游戏倒也不少,但是在他们眼中不配称为游戏的简易游戏集、廉价游戏等日益增多。相比之下,DC 的游戏阵容反而显得实在而有趣,几乎每一款都是让人回味无穷的优秀作品。



虽然 SEGA 公司 DC 主机在市场上成绩较差,但是 DC 游戏评价,却是不输给任何主机所推出的游戏。

感动与凄凉的眼泪
市场占有率影响优质作品?

如果说游戏之王道为 RPG 游戏,那一点也不为过。但是 DC 本身的软件群内,实在少见令人耳目一新的 RPG 游戏。至 2000 年 12 月为止,较令人印象深刻的 DC 用 RPG 游戏就有"格兰蒂亚 2"及"永恒的阿卡迪亚"等作品。接触过这两款 RPG 游戏的玩家,相信都能够体会,此两款游戏内容,无论在剧情、游戏系统等等,都是属于一等一的作品。2000 年对于 DC 玩家们来说,也是正统 RPG 游戏开始登场的时



"2000 年 DC 游戏必玩"BEST5

排行	软件名称	类型
1	格兰蒂亚 2	RPG
2	晴空历险记	RPG
3	喷射街头涂鸦	ACT
4	生化危机外传	AVG
5	街头霸王 3 3rd	FTG

期。除了两款大作发售之外，CAPCOM 公司的连续 RPG 企划"黄金国之门"亦开始动作。

但是，"格兰蒂亚 2"与"永恒的阿卡迪亚"等两款作品销售量却都只在十万上下。可说是惨不忍睹……

"格兰蒂亚 2"与"永恒的阿卡迪亚"无论在内容还是娱乐性方面，以公平的观点进行评判，绝对不输给"勇者斗恶龙Ⅶ"或是"最终幻想Ⅸ"等著名 RPG 游戏。但却因为市场占有率的问题，致使销售量无法提高，实在无奈。

"梦幻之星"测试版 聚集 1 万多名玩家！

世界上第一款家用主机在线 RPG 游戏"梦幻之星 DC 网络版"终于登场！

网络游戏最大的魅力就是除了游戏中内置的 NPC 角色（电脑）之外，其他的冒险者、同伴，甚至于敌对角色，都是活生生的玩家。玩家不再是自己一个人体验开发者所设计的虚构世界，而是与多达万人以上的玩家于网络上的虚拟世界中建构一个小型社会。



以《梦幻之星 DC 网络版》为例，网络中有极为善良的玩家、可以依赖的同伴或是专门恶作剧以及偷取道具的恶性玩家。网络游戏的特质在于玩家们可以体验到"人性"、"人与人之间的交流"、甚至于"友情"。

在 2000 年 12 月初开始进行《梦幻之星 DC 网络版》的测试时，即有 1 万多位玩家想尽办法得到试玩版，并且连线进入《梦幻之星 DC 网络版》的世界。其中除了日本玩家之外，亦出现了许多亚洲地区的玩家。

另一方面，同为网络 RPG 的 PS2 版《最终幻想Ⅺ》预定于 2002 年推出。尽管 DC 在网络游戏方面抢得了先机，但是这一切都无法让 DC 主机振作！

今后将可用电脑玩 DC 游戏？

2001 年 1 月 31 日，世嘉在"机构革新发表会"上宣布，面市仅两年的 DC，将于今年 3 月全面停产，世嘉将为各游戏平台开发游戏，世嘉从此走向软件开发商和网络开发商的行列。日前，世嘉最高执行人香山哲在接受《FAMI 通》采访时表示，所有的家用机、街机、手掌机、家用电脑都将成为世嘉的开发平台。世嘉将以成为各个游戏类型的 NO.1 为目标而不断努力。（详见《菜鸟通》第 3、4 辑）

以 SEGA 公司的软件开发技术力，延伸范围至多平台上，相信成为世界第一的目标绝不是个梦想。

2001 XBOX 美国制造，电玩未知数

微软切入电玩主机市场

早期以 MS-DOS、后期以 Windows 等操作系统，逐渐地占有个人电脑操作系统市场的微软公司（Microsoft）。现在这家个人电脑业界霸主准备进入家用主机市场了！微软公司的重量级主机——XBOX，预定将于2001年年底登场，在这之前我们先看看它的本钱吧！

电脑业界的巨人
电玩业界的全新参与者



当全世界最大的电脑软件企业微软（Microsoft）公司，正式宣布加入家用主机的开发与销售行列，对于整个业界和玩家来说，可以说是充满了惊奇，但也不会叫人过于意外。令人惊奇的是，自从雅达利公司以后，一向是由日本公司独占的家用游戏机市场，如今又将再度有美国公司的参与。但是却有着更多的理由，让我们可以充分的理解微软公司这项决定。

加入的契机

其实微软公司在电脑游戏的领域之中，已经拥有诸如“帝国时代（Age of Empire）”等脍炙人口的游戏软件，而DirectX的开发与推行，也为电脑游戏与电脑硬件之间的整合，立下了一个全新而通行的规范。因此，微软公司对于“游戏软件”市场，不论是从开发制作或是销售，可说是一点也不陌生。另外，早在SEGA公司推出Dreamcast主机的时候，微软公司提供了全套软件方面的系统：从采用了Windows CE做为驱动系统，以DirectX为主要的程序开发工具，以及以Dwango为主的网络对战系统。由此看来，微软公司对于家用游戏机市场的介入，早就有了计划性的全面试探与推动，而且也已经从中得到了不少宝贵的经验。

这也难怪，光是在美国本土之中，就拥有了2900万的电视游戏机玩家，以及1100万的电脑游戏玩家，而其中更有着700万的重叠使用者。此外在美国，在十到二十岁学生的家庭之中，拥有一台以上的电视游戏机的占到了86%。对于微软公司来说，已经成功涉足到占有50%的电脑游戏市场经验，在维持既有的电脑游戏市场之余，对于进军到家用电视游戏机的市场来说，可说是有着最直接且强而有力的推动力，也是一件理所当然的举动。

由此可知，虽然微软公司对于家用主机的开发来说，是一个全新的面孔，但就像SONY在正式加入主机开发行

列之前,也和任天堂公司有过密切合作的经验一样,对于游戏业界绝对不是茫然不知,而是有备而来的。而且,微软对于游戏软件的开发与制作,不但有经验与业绩,更拥有世界级地位的企业动员力。若是以这样的力量全力投入家用游戏机的事业之中,所产生的力量将不可限量。通过英特尔(lntel)、nVidia等一流电脑硬件开发公司的协助,并且未来计划将由微软自身提供30%的游戏软件来源的情形看来,在电视游戏机市场的现状之中,再加入电脑游戏有趣的要素,进而产生一个全新的数码娱乐新体验,将是我们可以预见的。

揭开XBOX的神秘面纱

Pentium Ⅲ 744Mhz的中央处理器、具有同时处理3亿个多边形的影像绘图能力、标准配备有8GB硬盘、四个手柄插口、能播放DVD影片的五倍速DVD光盘机、10/100M的以太网络和对应宽频网络的处理单元……这些就是XBOX的主要硬件规格。光就这些规格而言,无论怎么看,都像是一台时下最流行的个人电脑。不过,微软公司却郑重的宣告:XBOX是一台"游戏专用机",而不是一台多用途机。这些强劲的规格配备,都是为了提供一个更优质的游戏环境而设置的。

从上面这几项最主要的规格之中,我们可以看出:XBOX所要提供的,不单单只是最强大硬件的集合而已,而是一个更为开放、更为自由、更为充满互动性的游戏环境。而我们可以想见的另外一点就是:依靠电脑软件开发起家的微软公司,将会承袭电脑业界开放平台的传统,而为这个长久以来就处在封闭观念的家用游戏机业界,注入一股全新的思想;不只是从硬件的设计属性上,而是一个从经营理念上,完完全全新形态的加入。



全新的机会与全新的期盼

当然,XBOX在当前所要面对的,就是已经在家用游戏机市场拥有一席之地的各家日本公司。但是,我们也看到不少日本的软件开发公司,向XBOX做出了善意的回应。表示这将是一场不分国界的、全面性的商战:而在美国宣布了XBOX的推出计划之后,日本的微软分公司也马上宣布成立XBOX部门,并且设立了如网站等的基本建设。为未来的2001年里,尤其是在以家用游戏机文化为滥觞的日本,面对将要一触即发的新主机商战,做好万全的应战准备。

XBOX 2000大事记

2000/3
1.XBOX发表!!!
2.微软召开事业伙伴会议。
3.第四回游戏大赏。

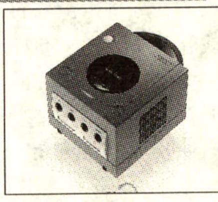
2000/5
1.美国E3展举办。

2000/10
1.XBOX正式名称发表。
2.东京电玩展2000秋举办。
3.发表部份XBOX开发厂商。

2001 GAME CUBE 玩具，精品！
任天堂帝国再度兴起

原计划名“DOLPHIN”（海豚）的 GAMECUBE，是任天堂公司继 N64 之后所推出的新型家用游戏主机。以“玩游戏”为主要目的，不以多功能为卖点，这就是任天堂公司的 GAMECUBE。

未发表前先延期?!



在 2000 年 5 月 26 日，任天堂公司发表了一项关于 GAMECUBE 及 GBA 的消息。因为 GAMECUBE 硬件制造的主要零件半导体无法确保数量，所以无法进行量产。同时也影响到 GBA，导致 GBA 以相同的理由一同延期。当时，GAME－CUBE 的真实名称尚未公开，还是以计划名称“DOLPHIN”代称。而发售日期，当时任天堂公司表示将预定于 2000 年 8 月 25 日举办的展示会“NINTENDO SPACE WORLD”再发表。

21 世纪的任天堂

2000 年 8 月 24 日，是任天堂公司相关产品展示会“NINTENDO SPACEWORLD2000”开幕的日子，这天最重大的事件即是任天堂公司发表了该公司所研发的 21 世纪新世代家用主机 GAMECUBE 及新世代手掌机 GameBoyAdvance。以高性能、稳定为目标的杰作——GAMECUBE 以及称霸手掌机业界 GB 的后继机 GameBoyAdance，日后将相互连动，提供玩家最高娱乐。



多媒体 AV 机器？还是家用游戏主机？

任天堂公司在发表 GAMECUBE 之时，首先于发表会上对自己提出一个问题：“GAMECUBE 是一台多媒体 AV 机器？还是一台家用游戏主机？”。任天堂的浅田副社长直接回答“当然是一台游戏主机。”

它的一切设置都是为游戏服务的，没有任何多余的附加功能。而数据机的配置则是为日后网络游戏所使用。

这一任天堂多年来坚持的构想是否能成为 NGC 的卖点，还是走入保守固执的死胡同，还有待观察。可以肯定的是，在任天堂看来，“好玩”的游戏才是游戏主机取胜的根本保证。

终于不再采用卡带做媒体 1.5GB 独特规格 8cmDVD

GAMECUBE 是任天堂公司第一台不再采用卡带形式做为主要储存媒体的家用主机。

GAMECUBE 采用了 8cm 特制 DVD，由松下电器研制。极为重视著作权保护、防拷贝等要素的任天堂公司，虽然采用了光盘，但是 8cm 特制 DVD 光盘，目前在市面上没有特定的烧录器可拷贝其软件，松下电器还在光盘中加入自行开发的著作权保护技术。

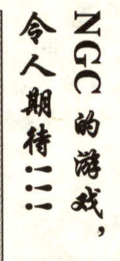
采用 8cm 光盘的主要考虑，还是为让玩家拿取方便。此外，将来技术成熟至可让家用电玩与携带式电玩融合的时候，任天堂公司所采用的 8cm 迷你 DVD 将会成为业界新标准。

透视 NGC 之一

1. 稳定化
2. 完全的游戏专用主机

透视 NGC 之二

1. 拿取方便
2. 重视防盗版
3. 未来标准
4. 大容量 1.5GB



划时代的手柄设计

手柄是玩家们与电玩世界连接的设备。任天堂公司在手柄的设计上，一直都是业界的尖端。自 FC 时代的十字钮、SFC 时代的 L、R 钮、N64 时代的类比摇杆、震动包等。每一款主机的手柄设计都有重大的突破。而 GAMECUBE 的专用手把，是以“使用简单”与“稳定感”为出发点，明确的分出右手与左手的操作性质。当然，玩家们所注意的是，震动功能呢？GAMECUBE 的专用手柄震动功能将采内置式设计。



最引人注目的是，GAMECUBE 的手把插孔可以通过连接线让 GameBoyAdvance 进行连接，加大扩展游戏的乐趣。

GAMECUBE 2000 大事记

2000/3

1. 首次于美国发表“DOLPHIN”及“GameBoy Advance”。

2000/4

1. 东京电玩展 2000 春举办。
2. 第四回游戏大赏。

2000/5

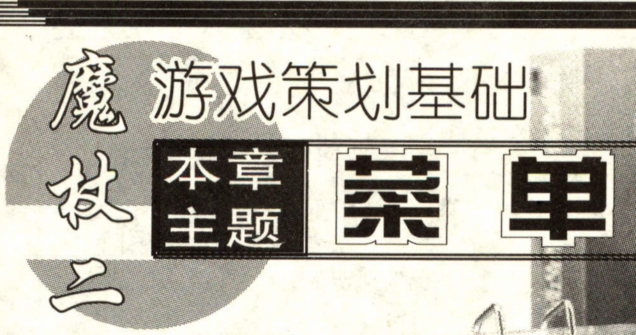
1. 美国 E3 展举办。
2. “DOLPHIN”延期！！无法年内发售。

2000/8

1. GBA 发表。
2. GAMECUBE 发表。
3. 松下电器发表开发 GAMECUBE 互换 DVD。
4. 原 N64 作品“生化危机零”移至 GAMECUBE 上。

2000/9

1. 东京电玩展 2000 秋举办



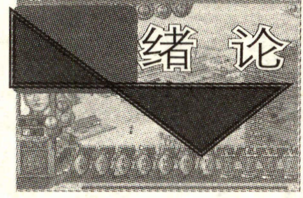
前 言

从这章开始，我们要涉及到一些比较专业的设计技巧，虽然是一些入门知识，但内容可能也会显得比较枯燥，没有兴趣的读者可以马上把这几页撕掉(笑)。

按照玩游戏的顺序，我们首先想和各位探讨的问题就是菜单——游戏界面的一个重要组成部分。菜单设计是游戏设计中最基本的内容之一，感谢作者 Ann Lemay 女士和英文材料编辑者 Patrice Desilets 先生的帮助，以及魏华先生的协助翻译，使得我们能够有机会接触到菜单设计的核心内容。

编辑修订:叶伟

另外，我想再次强调一下知识产权的问题，这里所刊登的都是资深设计师的智慧结晶，未经作者本人许可请勿转载。



对于界面这个概念，按照 Petit Robert 的说法，界面就是："让电脑系统（游戏）上的两个元素（用户和软件）之间进行信息传输的连接点"。

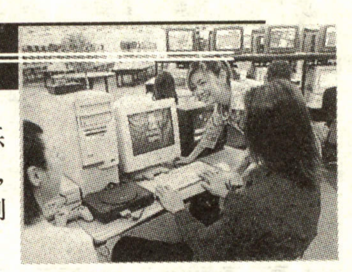
有点拗口，是吧？有一种说法稍稍好些：界面介于游戏与信息之间的、提供给玩家的导航区域。它建立不同人性化的模板和实现不同的游戏功能（菜单 - > 选项，操控，记录，退出等），并且在游戏中提供给玩家的指示（生命数，武器选择，弹药数等）的链接。它是由具有不同功能的图形通过一种视觉方式组成的，并且都是按照从一个窗口到另一个窗口、被极具逻辑性和精确性的树状结构所架构起来的。

界面的另一个定义：界面是用户为使用软件必须进行交互的一种元素。界面并不只有鼠标器/键盘/游戏摇杆（玩家玩游戏所直接接触的器件）所组成，它还包括玩家能点击的一系列图形，能提供向导的菜单系统，以及如何驾驭或使用游戏中特定道具的控制系统等。

游戏界面与游戏设计师人员

作为一个游戏设计师，我们首先必须抛弃的一种观念，就是把自己和玩家等同起来。我们不能认为玩家在制作一个界面时具有与游戏设计人员相同的见解。对界面设计人员的工作来说，定义目标受众以及分析针对这些具有代表意义的目标受众是很重要的．一旦界面设计准备完备，游戏公司通常都会安排一些“建议团”（focus group*）来测试他们的产品。

游戏界面与游戏玩家



为了让玩家在最大程度上体验游戏的乐趣，界面必须做到简洁与一致。一个快捷，简单，有效和容易了解、操作的菜单是游戏能够受到欢迎的重要保证之一。

游戏菜单设计的基本规则

1. 工作时，你应该在不同的界面和/或不同的菜单标准中寻找出一致之处。
2. 操作界面的玩家应该能够轻而易举的取消他们无意中的错误选择，并随时变更他们选择。
3. 为了减少玩家短期记忆的负担，每页菜单所包含的信息量应该是有限的。
4. 使系统的反应时间最小化（避免制作大量消耗系统资源的大菜单，比如需要频繁调用的大贴图、复杂模型等）。
5. 尽量把相似指令归在一类中。
6. 尽量使用简短的词汇，明了的词汇以及主动或命令式的术语是很重要的。
7. 参见后文的基本原则（简洁，一致，明了）。



内容简介　界面设计三个步骤

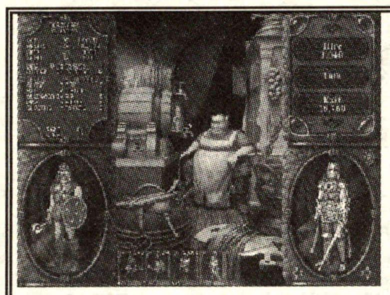
A　分析
B　制作树状结构及原型
C　图形设计及整合

A.分析　设计基本的界面、定义功能

对用户的分析是初期的步骤之一。你必须首先决定用户对象，以及他们在你的游戏环境设计中将担任什么角色、发挥什么作用。举例来说，如果你设计了一个射击游戏，那么你就必须分析所有类似的游戏来看什么样的菜单和界面对玩家来说是成功的。(编者:当然，在实际工作中，分析“所有”相似游戏是不现实的。不过我仍然建议游戏设计师尽可能多的参考相似游戏，或者，最起码的，找到那些最著名的例子作为范本。)

界面的简单草稿设计时期是决定相关组成界面的可视或文本要素的重要阶段，它们将与未来的用途发生直接的联系。

* **什么是相关对象?**
* **这些对象是如何相互作用的?**
* **这些对象是如何通过文本和视觉感受呈现出来的，以及它们与用户的互动作用?**



魔法师之怒（Rage of Mages）
角色扮演/PC

这是一个在绝大多数角色扮演类游戏都能找到的、对于相关对象的例子：

在这里，我们能找到放置人物角色（人物图片和状态栏）的通常区域以及一些表示角色人物属性（哪些游戏人物属于玩家控制）的空栏，以及在整个游戏中与玩家交互的道具栏和状态栏。界面中也有一个与游戏中NPC(非玩家控制角色）交互的空栏部分。主窗口会显示游戏的主要动作（对玩家的指导/与游戏的交互)。

接下来，就要决定用户如何使用这些元素从而实现他们所希望的功能，这些功能所代表的就是用户为到达最终目的所执行的一系列命令。

以下是你在制作界面初期概念时必须自问的一些基本问题（不包括菜单图形的最终阶段，这会在以后设计的阶段加以考虑的)。

1. 用户在使用界面之前必须了解什么？他们必须要了解所涉及对象和命令的哪一部分？以及了解与游戏界面相关作用的哪一部分？
2. 用户为了转换到下一页应采取什么样的命令？这是否容易做到？为转换到下一页，哪些信息的提供是必须的？如果有的话，这是否由系统提供？如果玩家迷路的话，会发生什么？
3. 每页提供给用户的信息是什么？这些信息简单明了吗？用户是否都要记住每页的大量信息或他们无需返回便能轻易的操作整个界面？
4. 纵观用户所选择的一系列命令，界面是否有效？是否转换显得过于笨拙？这些界面的使用阶段是否与用户所选择的命令直接相关，又或者与界面管理器相关(它们往往存在于界面背景中)？
5. 界面的方方面面如有效性，简洁性，快捷选择以及回到游戏的功能是否被考虑到？

最后，在菜单制作人员和焦点群体参与者达成一致意见之前，问题1到5都应该被仔细地考虑到。

在定义好用户对界面的准确需求后，一个界面的结构就可以建立起来了。它包括了所有能顺利运行游戏的元素(不包括研究和图形元素的执行)。通常在设计一个对界面时我们会完成一下的步骤：

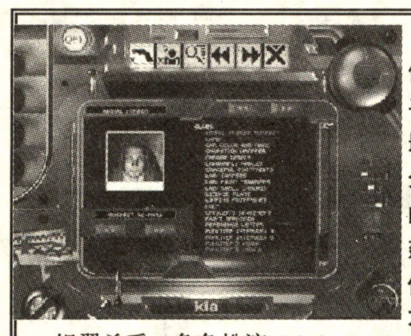
1. 为了能确定界面所支持的命令，应当检讨相关的综合文档．举例来说，对于一个赛车游戏软件来说，应决定它的主要任务是什么，以及选项(如赛车选择，赛道选择等)的出现次序。
2. 列出并简要描述所供选择的命令。
3. 为了让其反映用户的观点和有关词汇能够为用户理解，应该重复校验这份列表。另外，也有一些必要的工具来帮助用户选择指令，但这里的关键是用户要做什么。
4. 如果一个行为包括许多选项才能玩成，其中包含这些选项的列表。举例来说，赛车选择涉及以下一些选项：赛车类型，赛车外壳，赛车一些附加器件等。
5. 在菜单中建立一个提供给用户的有关选项的完整的描述。
6. 把具有相同功能的元素归为一类。
7. 如果没用必要的话，应避免指令的重复。
8. 应尽量把相似的指令归在一起。



接下来，通过对这些选项和相关元素的应用来考虑用户为得到具体的结果所会作出可能的选择。自问一下用户

会选择什么指令，以及为他们采取这些行为所必须提供的工具（用语，图像等）。无论是规定自己应设计什么，还是考虑用户要什么，所有要采取的行为都必须被检验(verify)。

第一阶段工作的目的，是完成一份针对用户的习惯以及对界面的期望的校验文档。这需要一个详细具体的、从技术方面考虑的方案来支持用户行为。



银翼杀手 – 角色扮演/PC

这里是一个以同名电影改编的游戏的例子。虽然这个游戏不仅仅面对银翼杀手的电影迷，但是游戏中必须具有这部电影的典型和特定的要素，以此来满足这部分顾客的需求。这项研究是以不同层次的准确的信息来源为基础的，而且并非是建立在玩家"习惯"、而是建立在吸引他们的电影要素基础上的。因此，这些要素不得不放入游戏中，以此来满足这部电影的爱好者和版权所有者(游戏合作者)。

在界面制作过程中，为对象用户建立一个轮廓或描述对界面制作的第一步起着举足轻重的作用。基本制作小组 = > 每一个组员必须根据他们制作工作的清单来定义他们的任务。

- 一个游戏菜单设计师（了解基本的功能并按照特定的游戏来定义它们）
- 一个美工(具备生物/人类工程学和图形方面的知识)
- 一个 info designer 或程序员(具备编辑和计算机方面的知识)

概要 – 这一阶段所要完成的任务

有许多具体的来完成任务的方案，它们能为游戏设计员提供重要的信息。

确定游戏以及菜单的类型(定义游戏)。

详细说明业界的标准(竞争者调研)。

建立用户档案。

详细说明局限性(时间，平台，工具等)。

论证以上调研。

确定结果并提出疑问。

B. 树状结构及原型的制作

界面树状结构的草图

分镜头剧本(或运算法则)的定义：在纸上画草图可以让你快速的挑选出动作和交互方式的标准。

故事板的使用具有一定的优势。它并没有计算机制作原型来得那么直接，但它有着重要的优点：在没有计算机的情况下也可以完成。故事板可以让你建立自己的次序。举例来说，用索引卡（3" x 5"）就是一个快捷、清楚、有效的方法，它可以在短时间内说明多个序列。因此，就可以简单地进行修正而无需妨碍整个项目的顺利进程。

建立树状结构的重要元素：

1. 保证有次序和有逻辑的树状结构以及简明的菜单向导（例：在一个赛车游戏中，不应该在赛车选择部分出现声音菜单）。
2. 在一些阶段使用综合的程序（用对话框来为用户作向导）。
3. 为专业用户提供快捷方式。
4. 保证能够随时提供准确的信息。
5. 避免重复的功能。

树状结构的设计要使用一个模型，它能让你确保所使用的对象、选择的指令和包含的图形适用于界面设计。测试这个模型可确保用户能直观理解界面（即界面友好）以及有效的操控界面。

当图解建议被批准（草图和模型）后，就到了从文本/图像界面向最终图形界面的转换。

故事板（storyboard）的使用具有多个显著的优点：

*** 每个想法的重要部分可以被清楚的看出。**

*** 一个优秀的树状结构可以清晰的表示用户使用菜单的进程以及可能存在的重复。**

*** 能运用文本、图形、颜色或其他一些可视的方法来增强交流和理解。**

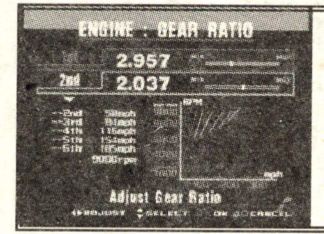
*** 图表结构可以更容易的引进一些新要素并且可以快速的修改这些要素所带来的不恰当的地方。**

*** 从图表中，我们可以更容易的看出它们的联系。**

*** 不会有编程的限制。这样可以让程序员在制作界面之前有更多的空余时间。**

*** 避免计算机里的技术用语，这样就可以更容易的与意见团进行交流。**

简言之，这是一个在修改方面比编程方法更为容易接近的技术。



赛车游戏和模拟游戏的菜单在屏幕结构和词汇选择方面往往是最为复杂的。这些游戏的设置需要能提供许多信息的一系列画面，而这些画面的信息又要求玩家必须记忆才能作出最后的调整。

GT 赛车 – 赛车 / PSX

待续



本部重议

	威力指数	小编们的评分理由或评价	重议结果
天　师	7.5	除去无数动漫角色,希望能做出新类型游戏。	8.2
莱　因	9.6(破例)	因为完美的高达游戏、动画、模型。(特例)	
PERFECT	7.5	“机战”系列的变化性太小,为万岱的耐心脱帽!	
彩火·阳	8.0	厨师高手出身,否则炒好冷饭也不容易。	
WP	8.5	为其名下众多的漫画人物而折服。	
S·P	8.5	年少时对“机战”的拥护和其玩具方面的丰功伟绩。	
风 林	8.0	因为她新掌机 WSC 引爆相当的人气。	

能够综合你幼时偶像的万岱公司

现在,对于一个成功的公司而言,能有属于自己的丰富资源,是非常重要的。在历史并不长久的日本文化中,对世界最有影响力的至少要包括游戏、漫画和卡通,而能够集这些精粹于一身的公司,非 BANDAI 莫属。

扫眼望去,目前国内的流行文化市场,尽管没有强烈的宣传做后盾,但在动漫领域,仍旧被日本牢牢占据着。万岱掌握着日本大量动画的版权,这正是他赖以生存和发迹的基础,也是让广大玩家能够从游戏中亲身体验自己偶像经历的媒介。

至少从这方面说,应该感谢她。

关于 BANDAI

回首旧作，再创佳绩

强项就是把卡通改编成游戏。

BANDAI 可以说真正是一家会充份利用自身资源的娱乐公司，像在电视游戏机中极为知名的“七龙珠 Z”、“天使之翼”、“超时空要塞”、“鬼太郎大冒险”、“灵异都师～神眉”、“乌龙派出所”、“圣天空战记”、“名侦探柯南”、“机动战士高达～夏亚的逆袭”等等的游戏，都是以漫画或是卡通所改编而成。通常这样受欢迎的动画作品，制作成游戏后，不但人气度不减，反而最少会有一定的族群支持，而且销售量不会输给其它的原创游戏。就以机动战士来说，到目前为止出了许多类型的游戏，例如最早以扭蛋为主题的“SD 高达胶囊战记”开始，到目前已经发售的 PS2 版“机动战士高达”，其游戏的类型从 RPG、SLG、ACT、STG、到卡通游戏，横跨的类型之广，种类之多，实在可以说是电玩界中数一数二的。而且最重要的是在游戏中加入动画，和人物的剧情对白，让玩家可以重新再体会一次看卡通的感觉。除了让人觉得亲切之外，最重要的就是让玩家可以把这些心目中最崇拜的英雄作为自己可以操作的人物，也可以说就是让自己亲身投入了高达的历史之中。让玩家可以参与这样的虚构世界，相信是这些游戏最让人喜爱的地方。

BANDAI 公司概要

法人代表：高须武男
设立年月：1950/7/5
资 本 额：236 亿 2600 万日元
营 业 额：1189.59 亿日元(1999/3 期)
职　　员：974(男 715 女 259)
职员平均年龄：33.2 岁
开发对应机种：N64、DC、SS、PS、PS2、WS

游戏关连以外的主要事业

玩具、布偶、模型、电子游戏、糖果、日用品、情报通信等等。大型电玩、电视游乐机器、智慧财产软件等的制作贩卖，以及游乐场设施的营运。还参与玩具的设计制造贩卖，为日本玩具制作大厂商。

日本内的其他子公司

SUNRISE、BANPRESTO、BANDAI MUSIC INTERTAINMENT、SEEDS 等。

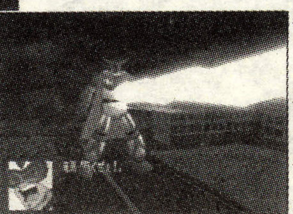


“再会吧！宇宙战舰大和号”是由动画名作“宇宙战航大和号”改编的哟。



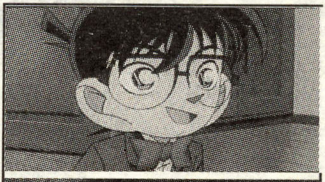


“盖特大决战”则是由漫画名作改编而成。





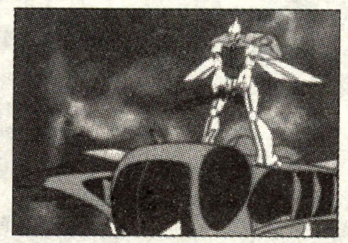
《名侦探柯南》是于 1998 年 11 月 19 日发售的。不论是卡通或是漫画都是大受好评的名侦探柯南，终于制作成游戏，玩家除了可以在游戏中扮演柯南的角色在其中寻找可疑线索外，还可以像卡通中的柯南一样把毛利小五郎麻醉，将这命案事实的真相导引出来，指出真正的凶手。游戏中分为两个游戏故事：一为孤岛宝物事件冒险记录，另一个是同级生杀人事件电脑推理档案。而最近又有新的柯南游戏的发表，预定会在八月旬发售，这一次可会加入不少新增的人物有灰原哀、服部平次、柯南等人，也是会有不同的推理方式可供玩家自由地选择。





如果只看《名侦探柯南》的剧场版，确实能够体验紧张的破案过程。可爱的柯南，是聪明与灵巧的合体。





《基连的野望》系列

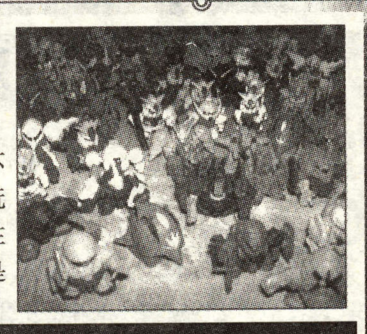
从另一个角度来看历史的原创性游戏

《机动战士高达～基连的野望》这款游戏的有趣之处，就在于玩家可以依照自己的行动来改变高达的历史。就是这种可能性，让多少玩家投入了这到游戏之中而不知自拔。本作原本是发售在 SS 上，后来移植到 PS。在 PS 的版本上，除了原有的设定之外，还大幅追加了新系统与新故事，而且发生事件的动画也追加了许多。在游戏系统上最大的改变，应该就是战略地图采用地区方式来表现。原本游戏中陆地和宇宙这两个全体地图，现在改以地区的方式来加以分割，而各个部队的移动和战斗，也都是在每一个地区的单位中进行。另外外交和军事指令等全新的战略要素，都追加在这个全新的游戏系统里。





关于 综合性游戏 万岱的拿手好戏

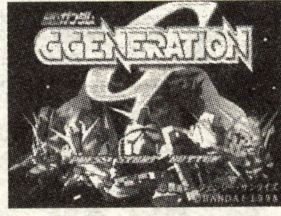


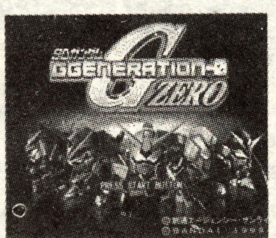
熬大锅菜当然算是万岱的拿手好戏了。不但可以聚集众多强魅力的角色，吸引更多玩家，而且也可节省自己的开发气力。而且只在一个游戏中就能较量前后代英雄的能力，也是众玩家期待的吧。

迷你高达的世界 《SD高达》系列

令所有的高达迷为之疯狂的“SD高达GG”系列，到了“SD高达GG0”登场的时候，机动战士数在七百以上，登场角色也超过五百人，而且选用的配音员更是在一百二十人以上。再加上首次3D多边形技术来制作高达，而在先前提到3D多边形的部份，这款在细部描绘的地方更加强化了。剧情不再是单一路线，游戏中会因为玩家的行动而使得接下来的关卡产生变化，所以只是玩过一次的玩家可是无法将这个高达的世界给征服的。

游戏中玩家在达成条件的情况下可以自己进行机型的改造，只要持有的战斗单位在经过战斗之后有了经验值，便可进行开发或者是可以将两个单位组合起来进行设计。有了这两种特别的指令，增加了不少游戏的乐趣。所谓的改造，只要机体的等级达到ACE最高等级便可以实行，而改造并取得经验值使等级上升之后，最初弱小的机体也有可能变成魔鬼一样强。





←新一代的『SD高达GG0』增加了许多机体以及角色。如果想浏览整个高达发展的历史，机体的状况，有了它可以说就有了最好的教材。









浩瀚壮大的历史 《机器人大战》系列

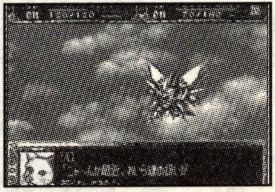
从最早在 GB 上的《机器人大战》到现在，这个系列的游戏只要一发售，就可以说票房得到了保证。除了游戏中机器人的种类众多，吸引了所有的机器人迷之外，最令人着迷的就是在于剧情的撰写及各种机器人的作战手段，在绝望之时所出现的强力伙伴也是让人为之疯狂的地方。由于剧本编写看起来似乎很简单，可是又能够将所有的剧情及机器人串在一起，可以说是机器人大战经久不衰的一个因素。再者就是在每一代的机器人大战都能够加入新的机种及角色，这也是让机器人大战一直能够充满活力的原因。在 BANDAI 自己制作的掌上游戏机 WANDER SWAN 上，机器人大战也移植了。去年在 WS 上发售的《机器人大战 2 加强版》在日本造成一片抢购热潮，真可以说是一卡难求啊！真希望在国内也可以有正规的代理商经营这些业务。



机器人大战 EX”的画面，这一代的机器人大战加入了新型的复合系统，玩家共有三种不同的模式。



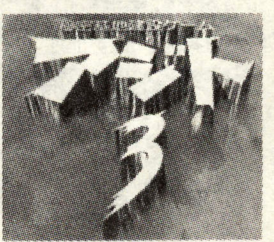




↑这一代的机器人大战可以说是传统型的。

永远不灭的英雄 《咸蛋超人》系列

BANDAI 另一个脍炙人口的游戏，就是由咸蛋超人电视剧所改编而成的游戏，像《假面骑士》、《新超人和霸王格斗》、还有《基地狂想曲》系列等等。特别是《基地狂想曲》，从一代到三代，正邪两方的战斗一直永不止息，特别是除了战斗之外，玩家们还要控制自己手上所拥有的奖金，要如何生财源去制造英雄们或者是坏蛋，这就得看玩家们的经营手腕啦！不过，最重要的是这是一款集合了模拟之大成



《基地狂想曲》集合了所有的咸蛋超人。

的游戏，为什么这么说呢？因为你要建设出陷阱重重的基地，这一定要花费许多的心思。而要制作怎样的人造人，机器人，要进攻敌人的何处等等。除了战略的因素外，还须要整体性的规划和计算，缺一不可。也难怪这样一款游戏会受到那么多人的欢迎。





咸蛋超人，是永远存在心中"傻"得最可爱的超人。

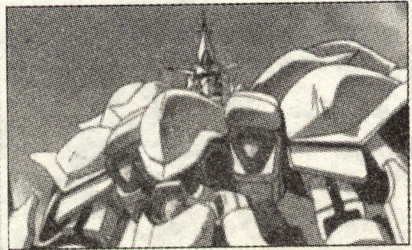
关于其它类型游戏
期待着创新与继承完美结合

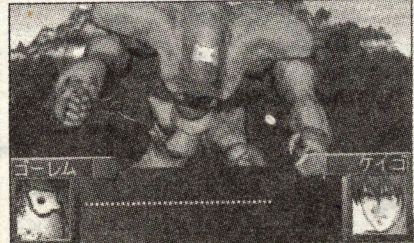
在其他未介绍的游戏上还有：风靡一时的电子庞物一"宠物蛋俱乐部"、"真人版卒业"、"重返大魔域"、"木偶战士"、"超光速战士"、"业林公园"、"金刚战士弹珠台"、"绝地保卫战"、"幻减都市（自走都市）"、"机动格斗"、"魔法双人组"、"超谜王"、"千年爱王国"、"战栗医院"、"机甲蛋兵"、"警犬追缉令"、"牛仔冲锋队"、"魔法双人组 2"、"反暴斗士"、"可爱猫坊"、"营幕战神"、"绝地保卫战续编"、"魔女大作战"、"百万赛马"、"鲈鱼神钓手"、"伦敦精灵侦探团"、"爆破特攻队"、"空手道之一击钢人"、"线条解谜"、"数码怪兽世界～卡片战争～"等等。其中就数码怪兽来说，可以称为宠物鸡的进化版，在目前也是相当受欢迎。



"伦敦精灵侦探团"是由 BANBRESTO 所制作的一款冒险 SLG 游戏。









公司历史

BANDAI 设立于上世纪 50 年代，算得上是历史久远的公司，现在就让我们为读者们介绍一下这家公司的简历吧！

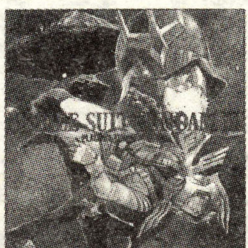
日期	事件
1950/7	在东京都台东区浅草菊屋桥设立万代屋股份有限公司，社长为山科直治。当时的资金为 100 万日元。一开始是进行布偶、金属玩具、塑胶玩具等的销售业务。
1950/9	原创商品第一弹“リズムボール”诞生。
1951/3	输出销售开始。
1952/4	原创金属玩具第一弹“B26 ナイトプレイン”发售。
1954/4	输出业务扩大，新建出货场和仓库于台东区浅草驹形。
1955/7	设置“检品室”检查出售的产品。
1958/7	初次在电视媒体上宣传玩具广告。
1959/7	金属模型汽车商业化，世界级的汽车全部打造成模型发售。
1960/3	开始进行海外直接贩售。
1960/7	设立 BANDAI 玩具公司。
1961/5	万代屋更名为 BANDAI。资本金增加到 2000 万日元。
1963/11	在纽约派驻专员，开始在美国销售。
1963/12	第一个电玩角色商品，“原子小金刚”开始销售。

日期	事件
1971/5	设立 BANDAI 模型有限公司。
1974	“超合金魔神 Z”大卖。
1975/1	变更注册商标，同时 BANDAI 集团也增加至九间公司。
1976/10	刊行“会动的画本”，开始进入出版业。
1977/4	开始利用自动销售机贩卖扭蛋玩具。
1977/6	在香港成立海外生产据点，设立万代(香港)有限公司。
1978/9	成立 BANDAI 出版。
1978/10	在美国设立当地法人公司。设立 BANDAI AMERICA INC 成为在美的销售据点。
1980/7	开始销售机动战士模型。
1981/1	在欧洲设立销售所据点 BANDAI FRANCE S.A。
1981/3	开始进入玩具糖果事业。
1981/12	在欧洲设立第二销售据点 BANDAI ITALIA S.A。
1982/10	开始进入动画及电影事业。

1982/11	成立摩爱有限公司(日本有名的卡通动画制作商)
1984/12	在香港成立福万香港有限公司。
1985/5	在中国福建省成立中日合并全社,成立中国福万玩具有限公司。开始进入中国市场。
1985/11	在红白机发售第一作“筋肉人”,发售卖出一百万片。
1987/1	公开原创长篇卡通“王立宇宙军(オネスミスの翼)”。
1987/5	和迪士尼签约。开始销售迪士尼的录影带。“圣斗士星矢”热卖。
1988/4	设立媒体事业部,正式进入映像事业。
1991/2	在台湾成立现地法人,设立台湾万代股份有限公司。
1993	“美少女战士”大卖。
1994/3	发售 3DO 软体“碱蛋超人”。SUNRISE 归入 BANDAI 集团。
1995/4	在香港成立 BANDAI ASIA。
1996/11	开始发售电子鸡。
1997/7	电子鸡正式的海外发售,当时累计日本国内卖出一千万个。
1998/10	卡片游戏“游戏王”不到两个月发售突破六千万张。
1999/3	新型手掌机“WANDER SWAN”发售。
1999/5	丸子三兄弟玩具商品化。扭蛋玩具 HG 系列突破 5000 万个。
1999/7	“WANDER SWAN” 发售突破一百万台。高达模型累计发售突破 3 亿个。

总结

BANDAI 几乎就是为所有儿童谋福利的代名词,是孩子们的天堂。她除了游戏软件的开发销售之外,还参与玩具市场的开设和独创人物玩具、电影卡通制作等相关事业领域。其实,经营理念应该是以小孩子为主要取向,所制作的产品可能较为年轻人所接受。不过由于从最早的《机动战士》开始,至今已经过了二十个年头,许多当时十几岁的年轻人如今都已经成为三、四十岁的成年人,可是由于新的机型一再推出,连带的也引起这些高消费群中年人的怀念,而促进了产品的销售。可以说这些是 BANDAI 在五十年来经营的成果。环顾一下国内的企业,似乎还没有能够做到同样水平的公司存在,在制作真正属于国内孩子的东西。难道真的要我们的后代只享受《大闹天宫》的维美吗?希望能有一天,我们所有的成人们能够真正去重视小孩的娱乐活动,去找寻,更要用心去创作真正属于我们孩子的东西。





如何看待未来的游戏市场？



——从微软看XBOX取代PC游戏的可能性

本文摘自:《电脑游戏攻略》

阳言：这是一个长篇呀，看起来可能很费劲？本文从一个新的理念来看待目前的家用游戏机市场与电脑游戏市场的关系，尽管未来并不一定会是如此，但看过之后，总让是游戏机迷的我有一种油然的认同感。

引言

“要了解XBOX能否取代PC这点是非常重要的。大家应当都可以了解XBOX是放在客厅的，而PC将会在房屋的另一个地方不断地茁壮，我们（微软）将会确保游戏发行厂商都能非常容易地将目标放在这两个部分上面。”

比尔·盖茨在“游戏设计师会议”(Game Developer's Conference，简称GDC)上的发言

3C的未来

各位读者知道何谓3C吗?

3C：
- 家电 Consumer
- 通讯 Commuication
- 电脑 Computer

从3C的概念推出至今，似乎没有任何交集，移动电话跟CD音响有何关连?而电冰箱与电脑又有什么关系呢?

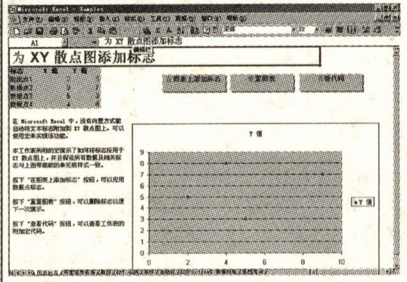
家电市场现在是由Sony、Philip、Westwood等公司掌控:通讯则是Nokia、Motorola、Ericsson等大厂。电脑不需赘述，这部分应该是各位读者最为了解的。不过发展至今，状况开始有了改变，由于网络的介入与巨大的整合特性，使得3C目前正进入所谓的整合状态，而这三方的厂商当然也都想要巩固自己的市场，并设法抢走另外两边的超级大饼。家电推出的是Set－top Box(简称STB）与“智慧型家电”(Intelligent Appliance，简称IA)；通讯推出的是可上网的移动电话（最近广告的eWap就是了)；而电脑部分则推出“掌上型个人电脑”，也就是俗称的PDA。

上面要再特别提出来做解释的是Set－top Box。STB简单地说，就是一套可以用来娱乐与上网的家电。记得前一两个月有，买一个类似电脑的小箱子；只要经过那个小箱子，使用者除了可以看VCD、DVD外，也可以轻易地连接上网络，那玩意儿就是STB。当然，各位读者可以再开发想象力想一下，STB像什么呢?

答案是：像 Play Station 2 与 Dreamcast，以及 Nintendo 下一代游戏机器 NGC 机。以上三款游戏机均具有拨接上网的功能，娱乐更是没话说，所以说他们是新一代的 STB 也不为过。笔者所要强调的是，PS2(仅指 PS2 是因为 Dreamcast 为早期的机型，而且 PS2 可以看 DVD）就是家电业者正式抢夺 3C 大饼的开始，而在 XBOX 出现之前，制作 PS2 的 SONY 公司的确占有绝对的基础优势(索尼评估三年内 PS2 将可卖掉一亿合呢!)。

微软的困境与反制之道

当然，比尔盖茨也了解时代的潮流不可抵挡，而且 3C 如此庞大的市场，微软怎能视而不见?所以他们挑选了他们最熟悉的地方进入：电脑的 PDA。1999 年他们的动作：Windows CE，就是一套针对 PDA 所设计的操作系统。不过可惜的是，与 PC 的操作系统市场一样，有人与微软争夺这市场，而这次的对手是同样也生产 PDA 的 3COM(产品名为 3COM Palm)。相同的情况，不同的结局，微软的 Windows CE 从市场占有率上败下阵来，而是由 3COM 以 Linux 为架构出发制作的 PalmOS 操作系统占得绝对优势；而另外两个部分：通讯的移动电话操作系统、家电的 STB 以及 IA，移动电话市场早已由 Linux 站稳，而 PS2 可能用盖茨的操作系统吗?



直接从网上启用办公软件，在未来不是梦想了，只要宽带网络能够提供足够的通信量。

看来，微软似乎已毫无先机了，不过别忘了前面所提到的，网络是整合 3C 的方式，微软错过了吗？悲哀(就微软而言)但又高兴(就看不惯微软独大的人来说)的说，是的!微软也错过了！Yahoo、美国在线（American On－Line，简称 AOL）已经占走了网络入口网站大部分的市场，微软的入口网站 MSN，各位读者曾上去过吗？又上去过几次呢?

各位读者如果使用过 Yahoo，就会了解到 Yahoo 网站上面已经有类似简单的记事簿、行事历等免费的小工具；Yahoo 当然会继续发展，继续提供更新、更强的服务，所以在不久之后，Yahoo 也许可以提供免费或是计次计费的服务，但却也是让玩家不需再为升级软件而烦恼的服务。此外，不需要下载就可以直接让玩家在网络上进行的游戏，也将彻底改变人类使用电脑的习惯(想想：Excel、Word，玩连线游戏不需要下载安装（注一)）。想想，当网络已经普及、简单、便宜(套句现在最流行的话，

注一：JAVA 程序就是套具有在远端(服务器)能力的程序语言。不过网络游戏这部分也十分有意思，网络多人连线游戏将必须支持所有的平台，也许以后 PC 的游戏将主要变成网络连线游戏也说不定。



就是“宽带”）到像我们现在用电一样的时候，这些都将让微软的市场占有率尽失，而拱手让给类似像 Yahoo 这类的公司，而个人电脑就沦为类似现在超级电脑的角色，只用来处理一些较具机密性、或较需耗费 CPU 支援的办公室用途了。微软的办公室市场霸主地位并不会改变，这是因为隐密性的资料公司并不愿意在 Yahoo 上执行，而有被窃取之处，所以会在自身的区域网络内执行程序，不过家庭与个人用户就较无这方面的顾虑，顶多装个操作系统就可了事（注二），笔者相信这是未来的变化。在此前提之下，是的，微软的问题大了！

那微软是如何评估发展 XBOX 呢？微软的特长为软件与操作系统，从 MS－DOS、Windows 3.1、Windows 95、Windows 98、Windows NT、Windows 2000，以及预计今年夏秋季推出的 Windows ME，是他们最大、且也是别人所没有的资产。由上可知，目前的 3C 市场并没有他们可发挥的空间，所以他们就得自己找空间。

微软了解电脑、深知电脑内部的硬件架构，自然比通讯移动电话硬件掌握能力还来得强，而这也是他们不窥探移动电话市场的原因之一（注三）；STB 的 PS2 是娱乐用主机，功能类似简易的电脑，而软件是微软所熟悉的，也有制作游戏软件的经验。笔者能想像盖茨当时的笑容，并说：“回到原路，造出一台个人电脑，以把 Sony 与 PS2 干掉吧！”那就是 XBOX，标准理工学院的人所会出现的想法。

XBOX 的内部组织十分有趣，除了拥有硬盘这项特殊装置之外，操作系统则是采用 Windows 2000 的核心部分，已经于去年夏秋季推出的 Directx8.0。

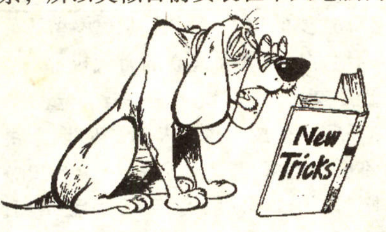
Windows 2000 虽是 NT 架构，与 Windows 98 并不相同，但和部分的操作系统差异度相比，可说是小得可以；而 DirectX 的架构，又可让目前许多制作 PC 游戏的制作厂商在来不及或不愿意转型的同时，拥有一个可以轻松跨入游戏机市场之处，而这也是比尔·盖茨挑战 PS2 游戏机王座的致命武器之一。微软保住了对 XBOX 游戏的支持，就可以避免掉以前 3DO 或是 Nintendo 64 的命运：无人愿意推出该平台游戏的窘境。

注三：由于 Linux 作业系统多工即时的特性，使得 Linux 在移动电话以及家电等需要即时处理的表现上，明显比 Windows 系列来得强健许多。

注二：不管是任何三套操作系统（Windows、Linux、BeOSs）都可以上网的前提下，安装哪一套操作系统也就变得不再那么重要，反正要使用任何程序只要向 Yahoo 要就行了；所以微软将被迫放弃不稳定、效能较差的 Windows 98 系列，而改采稳定性超高的 Windows 2000 作为商业上主攻的武器。

PC 游戏将死？

了解了微软的动机，那现在再来看未来整个 PC 的市场。PC 市场的角色从市场潮流与微软的动作上来看，五年后绝对是一个不同于现在，且是较为萎缩、功能较为狭隘的态势。个人电脑的娱乐价值将会被 XBOX 与 PS2 所取代（不管是玩游戏还是看 DVD），而变成偏重在文书处理等办公室方面的应用，如此也导致使用者较不愿在个人电脑上做升级的动作（打 Word 要 Pentium Ⅲ 1000 干嘛！）。个人电脑会与网络做最密切地结合，前面所述的，从 Yahoo 上使用 Word 可能将是未来五年后的社会大观，家庭用的电脑大部分也将不会安装大量的应用软件；办公室则有时可能会因为资料隐密的关系，所以类似目前安装在个人电脑内



的软件仍会存在。不过整体而言，那时的 PC 就会类似现在 Mac（麦金塔），以实用性质为主，几乎不具娱乐性（不过各位读者可以想想看，PC 电脑会不会被功能较强的 Mac 所取代呢?），PC 上的多数游戏将会是从游戏机改版过来的版本，直接以 PC 为主的游戏将会变成少数。

那个人电脑上的游戏市场还能活多久呢？大家应该比较关心这个问题吧！

XBOX 预计于今年秋季推出，而以 Windows 98 为架构的 Windows ME 已经去年推出。以一套操作系统约可存活二到四年的状况来看，PC 游戏市场的寿命大概仅止于此了，因为微软以后只会推出以 NT 为核心的商用操作系统。各位想想：如果微软在 XBOX 上市后再推出相容于 Windows ME 的下一代操作系统，让目前的 PC 游戏厂商仍有机会回首 PC，而不转向微软所希望的 XBOX，那不是叫自打嘴巴、自灭后路吗？Windows ME 只不过是用来弥补 XBOX 未上市的这段空窗期的策略之一罢了！

游戏机取代 PC，可能吗？

过去的 PC 游戏与游戏机游戏最大的不同，在于操纵配备的差异，以及个人电脑配备的多样变化。游戏机配备单一规格，好处自然是轻松了游戏制作公司，单一规格也使得游戏发生问题的机率大为降低；要让游戏在 PC 上执行有时简直是逼人上梁山，像《创世纪九》（ULTIMA IX）就非得换上 Voodoo 系列的显卡才能玩得舒服，就是一个最鲜活的例子。不过当反向思考时，又会发现我们怎能去接受过去五年前 PS 的游戏画面呢？不能升级就是游戏机的最大问题。不过微软的 XBOX 拥有硬盘，是否就提供

了一条升级软件的方法与途径呢？微软对此并不多作评论。不过谁知道呢？维持主机的高性能、速度与出片量的强势，是游戏机最大的重点，微软会没有看到自己的特色与优势吗？

第二点是操纵配备的不同，不过这在SEGA的Dreamcast推出后，也让这项藩篱从此消失不见。SEGA为Dreamcast提供了键盘，主要让使用者可以在上网聊天时方便使用。PS2、XBOX也都具有USB插座，而松下与微软也都表示有计划为自己的主机搭配上键盘、鼠标、摇杆等周边设备。在这样的变化之下，第一人称射击游戏中平移运动这类需赖键盘完成的动作，在游戏机上也可出现，习惯PC游戏的玩家要跳入游戏机领域也变得不再那么得困难。

最后再回到原来的问题：游戏机游戏会取代PC游戏吗？答案恐怕是肯定的！从Yahoo的作法、3C整合逼迫微软只得放弃那得来不易的市场，进而使出最后的Windows ME来逼迫游戏制作厂商转往XBOX或是游戏机方向前进。不过可能具有的升级空间，以及多变的周边配备，是否也看到游戏机亦有吸收PC方面优势的潮流呢？笔者相信，PC游戏的精神与风格不会被游戏机那种简单的操纵把手所抹煞，毕竟PC游戏市场太大了，PS2、Dreamcast、XBOX、NGC机都会设法容纳、吸收这伟大的事业！再重述前面的话，游戏机的重点之一就在于要有大量的游戏制作厂商愿意加入才行，不愿支援，就等于把市场拱手让给对手，进而扼杀自己的存活空间。笔者相信，PC游戏的精神不死，只不过是换了个舞台发挥罢了，而且是多个舞台同时发挥。

结语 虽然以上纯粹是笔者与几位了解这市场的专家讨论出来的结果，并不一定全然正确（毕竟是未来的事），但是从大方向来看，这潮流是不可抵挡的。产业的转型越来越快，PC游戏的历史不过二、三十年来的光景，笔者几乎陪伴了整个PC游戏历史，而如今站在市场消失时刻的前夕，总是不胜欷嘘，也有些不满，为何3C厂商与Yahoo要间接扼杀这个令我停留不止的地方！微软新成立的游戏机部门经理凯文班西司（Kevin Bachus）曾表示："任何与科技为敌的人都是傻蛋！"，我不会做傻事，我想我会去买一台XBOX吧！因为我喜欢欧美游戏，而且功能比PS2强，价格方面也比PS2还来得便宜，不过不到那时候，谁又知道呢？NGC的表现或许会更好也说不定！



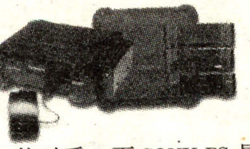

PC游戏要完了，那我喜欢的C&C怎么办，只能永远玩老的PC游戏了吗？其实，至少到目前为止，PC游戏的势头仍旧在浪尖上吧，至少在国内，连书摊上都能看到几十种正版PC游戏呀。其实，PC游戏与游戏机游戏更根本上的区别还是在游戏理念与制作销售渠道上。毕竟电脑游戏制作是相对自由的，游戏机游戏在这个方面还很保守。

台湾省杂志超级玩家》总 73 期
本文摘自:



影炎 这回，游戏界次世代游戏机登场。尽管先前的战争亦很壮烈，但这次因为索尼的加入，使得游戏已经不再只是游戏圈子里的事了。有更多的普通消费者开始投入游戏当中。

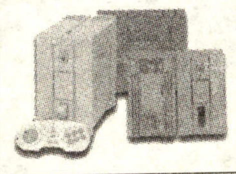
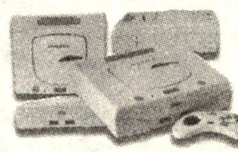
激烈的第三次电玩大战




1994 年，日本松下电器联合美国 3DO 公司开发第一台 32 位元游戏机“3DO”，虽然这是一台早夭的主机，但却拉开了 32 位元主机大战的序幕。同年 11 月 22 日 SEGA Saturn、12 月 3 日 SONY PS、12 月 9 日 NEC PC-FX 推出，引爆了激烈的第三次电玩大战。

SEGA Saturn 是 SEGA 第六台主机，标榜 2D+3D 的均衡发展，再加上 CD-ROM 规格，能播放 VCD 影片功能，SEGA 大作软件如“铁甲飞龙”、“VR 战士 2”第大作强力支援，声势压过其他对手。而 SONY PS 是原本与任天堂合作的超任 CD-ROM 主机的改良版，SONY 因不甘被任天堂片面毁约，于是将超任 CD-ROM 主机加以改良，以初生之犊进军电玩界。NEC PC-FX 是 HUDSON 与 NEC 最新合作硬件，标榜超强的动画播放能力与电脑的连结互动，希望能开创 PC-E 的第二春。

32 位主机讲究的是 3D 多边型运算，很明显一开始 PC-FX 就押错宝了，虽然它有超强的动画播放能力，但难以抵挡 3D 游戏市场潮流，1995 年底时几乎已经被淘汰出局，NEC 也从此退出游戏机市场。而随着时间演进，Sat-

urn 想要兼顾 2D 与 3D 的理想也越来越难实现，因为游戏厂商发现 Saturn 的双 CPU 架构实在太难发挥了，再加继续钻研 3D 技术，Saturn 贫弱的 3D 的运算缺点慢慢被突显，远比不上 PS 专精 3D 领域好发挥，这使 PS 能后来居上。而 1997 年 SQUARE 与 ENIX 两大王牌厂商加入 PS 以及超大作“Final Fantasy7”在 PS 上推出，市场更是倒向 SONY 阵营，PS 王者宝座也唾手可得 。

1996 年 6 月任天堂自信满满的 64 位主机“Nintendo 64”推出，虽然 N64 有明显优于 PS、SS 的 3D 运算能力，但是推出时间已经稍嫌晚了一点，再加上任天堂坚持使用卡匣违背市场潮流，使得游戏厂商加盟意愿缺缺，不足以跟 PS 竞争。不过 N64 转战北美市场却因为成功掌握到低年龄玩家口味，以及 Game Boy 的相辅相成，使市场占有率较高，甚至超越 PS 的占有率成为市场第一。没了面子肥了里子，任天堂赚的钱其实比 SONY 王者还多了许多。

SEGA 的极力反扑

自从 SEGA Saturn 后继无力后，在北美市场几乎全面失守，原本北美第一的市场也被任天堂及 SONY 瓜分，简直山穷水尽，为此 SEGA 寄以厚望的第七台主机 Dreamcast 也在 1998 年 11 月 27 日推出。DC 是 SEGA 结合日立、NEC、微软等五家国际级大公司共同研发的新主机，标榜内置 56K 网路功能与 128 位运算能力，再加上初期一连串成功的造势、发表会“莎木”、“音速小子”、“D 之食卓 2”，一开始气势锐不可挡，但是好好的却在发售初期遇到 NEC 生产 Power VR2 产能不足到变成大缺货，以及一些主机不良品热暴走事件。还有软件空窗期太长，使得整体气势无法连贯，十分可惜。



莎木是世嘉对自己命运的搏击。

而当 DC 主机渐渐步入正轨时，在 1999 年 3 月 2 日 SONY 公布与日本东芝联合开发了新主机 PS2。超高的 3D 运算能力与原先 PS 大成功所造成的预期心理，对 DC 主机推展敲了一记大闷棍，也注定目前 DC 在日本低迷气势的原因。虽然 DC 是第一台有完整网络功能的游戏机，也有 CAPCOM 的大力支持，但市场是残酷的，DC 就是得不到日本玩家关爱眼神，只好循着任天堂成功经验转战美国。

1999 年 9 月 9 日北美 DC 推出，由于 SEGA 花费一亿美金的强力促销，还有北美玩家对 PS、N64 新鲜感消失、游戏厂商大力支持 DC，北美 DC 发展引爆热潮，9 月 9 日创下单日 9800 万美元营业额，创下娱乐史销售新记录。而 SEGA 游戏占有率也由原本 0.1%不到恢复到后来的 22%，算是柳暗花明又一春。

PS2揭开21世纪电玩大战序幕

2000年3月4日,PS2终于在日本推出了，以三天出货98万台再度创下新记录。虽然PS2初期发展也面临不少问题,但SONY都有惊无险的度过难关。再加上日本游戏大厂大力支持PS2,使得PS2的气势如日中天。而10月26日北美PS2推出，虽然也面临了像DC一样的产能不足事件,在市场上造成不小震撼，但PS2还是继续创造另一个新销售记录，显示PS2基础还是够扎实。可是北美PS2缺货背后代表另一个警讯，在全球市场规模最大的北美市场竟然在圣诞商季前出了一个大纰漏,如果处理不当,这个失误将严重影响PS2在2001年的整体战力。

就在3月10日，PS2发售不到一周，传闻中的微软新主机XBOX终于正式公布。微软对SONY PS2有超强烈的敌意，把PS2视为问鼎电玩龙头的最大阻碍，因为两者的目的都是一样，为了21世纪庞大的数码娱乐平台商机。微软正用以前对付其他敌人的残酷方式对付SONY，而且也得到蛮不错的效果，从美国、日本大型游戏公司纷纷加盟XBOX、对XBOX软件开发环境的正面称赞(顺便骂骂PS2游戏难开发)，现在XBOX离发售还有半年多的时间就已经能成功压制发售已半年多的PS2，就知道微软的历害了。

而任天堂最神秘的新主机GAMECUBE自从1999年5月E3展宣布与IBM合作开发以来，拖到2000年8月底才公布卢山真面目，虽然让玩家等了很久，但是任天堂毕竟姜是老的辣，GAMECUBE的表现让人印象深刻，再加上与32位玩掌上游戏机Game Boy Advance充分互动，任天堂在明年应该有让人意想不到的攻势喔!!

史上最激的第四次电玩大战

2000年10月26日北美PS2正式推出，不但代表北美SONY PS2与SEGA DC的领土保卫战，更是21世纪电玩大战的序曲，因为这是前所未有的第四次电玩战争，而且规模会比前三次更激烈。

目前SONY、任天堂、SEGA、松下、NEC、日立、IBM、东芝、微软、Nvidia、ATI、Seagate等世界级厂商全部被牵扯其中，以合纵连横方式来争夺这整合游戏、网路、DVD、电子商务的超庞大数码娱乐市场，规模已经到达每年数百亿美金，而胜利者几乎可独占大部分利益。

目前SONY PS2、任天堂GAMECUBE与微软XBOX各有优势劣势，要在这场战争脱颖而出，就要看谁的资源整合得多。简单环顾游戏发展史,大家在享受游戏乐趣之时，还希望能多了解一下背后发展故事。

当然,玩家永远是最终的胜利者喔!!

报摘总汇 以下3篇文章皆摘自北京晚报2001年2月11日第28版

电子游戏的高明之处

伊怡

电子游戏能够给出多种多样的结局，每个玩家所进行游戏的过程都是不同的。而电影一般只有一种结局。而在《滑动门》和《疾走罗拉》等电影中也试图改变电影单线发展的模式，但观众的参与仍然是被动的。

电影的叙述方式一般是第三人称的。即使是自述式的影片，对于观众而言，也是他或她的事情。电子游戏的叙述方式却常常是第一人称的。

你可以在电子游戏的过场动画中欣赏一段电影镜头，但电影却无法让你玩上一小段游戏。

好的电子游戏能够让你玩上七天七夜，而好的电影至多是那么两三个小时，相信要演七天七夜的电影是没有人有这个耐心看下去的。

你可以在电影中欣赏一个明星，但你得听他或她的话；你也可以在电子游戏中欣赏一个明星，但他或她得听你的话。

电子游戏业的市场有多大

1998年，全世界电脑游戏的零售总额为150亿美元。电脑游戏生产业从上个世纪70年代开始就一直在突飞猛进地发展。在70年代，操作平台大部分是由雅达利公司生产的。而今天在市场上占领先地位的是任天堂、世嘉和索尼等公司的产品。

市场调研公司PC Data根据统计数据做出报告，1999年美国游戏产业(包括电子游戏和电脑游戏)的零售额再创新高，销售数字超过74亿美元。比1998年增长了20.7%，当然其中大部分增长来自电子游戏。在组成游戏产业的三个部分中，电子游戏软件的销售额为37.5亿美元，占整个产业收入的50.5%，而电子游戏硬件及电脑游戏软件的销售数字分别占30.9%和18.6%。

电子游戏所创造的明星

最受欢迎的女主角——劳拉。她是《古墓丽影》系列游戏中的“女主角”，由核心设计公司创作出来的。由“她”担当主角的游戏软件已售出1500万份，“她”也曾成为“西特”轿车及“路柯泽”广告中的“女主角”。1998年11月“她”被英国工商部评为“英国杰出科技成果代表”。在电影中，劳拉由安吉丽娜·朱莉扮演。

最受欢迎的“男主角”——水管工马里奥，即任天堂公司“超级马里奥”里的明星。马里奥与他的兄弟路易已是3部卡通系列及电影“超级马里奥(美国，1993)中的主要角色。在影片中，马里奥这一角色由鲍勃·霍斯金扮演。



鬼武者

一声叹息给CAPCOM

机种/PS2
文/SILENCE
责编/彩火

这几年的新年，好像总是有CAPCOM来陪伴。消减烟花爆竹之余的无聊，给我们这份慰藉的，是一个叫CAPCOM的公司。今年也是一样，兴匆匆地从初一开始问，然后直到初四(1月27日)拿到了这款号称"PS2上真正第一款大作"的《鬼武者》。一气呵成的通关之后，是对游戏的尚且满意和对CAPCOM最终的失望。

作为PS2上CAPCOM第一款主流大作，确实是被用心制作的，这从片头的CG和游戏进行中的流畅感觉可以感受出来。习惯了生化那种毫无惊惧的恐怖和毫无难度的解谜的我们，确实从"鬼武者"中体会到了引擎上的大力更新，从一个渐缺新奇的AVG演变成了痛快淋漓的ACT，加上依靠以静止背景(这一点倒不能怪CAPCOM，金城武身上运用了够多的边形，光影效果也处理得很好，没有生命的天乐阁和其他建筑自然甘等流静了)所描绘出的日本"国风"，可以自PS2沉睡了半年的昏昏庸庸中精神一爽，感觉没有亏待了自己的等待。剧情是照例不用去管的，除了信长猝死桶狭间有点奇想天外，和CAPCOM标题AVG一样不给我们多少意外的惊喜。只要能够不加停顿地花2个半小时在一款ACT上，就应该说值了。

但是，最后还是将它转让给了朋友。

那种失望，并非简单地来自于通关后那个有关"鬼武者"的介绍，而是"善解人意"的CAPCOM已经学会了不让拥护者惊喜，老老实实的踏步在习惯之上，做它的消费奴仆。

CAPCOM是一个很有市场嗅觉的公司，但他又明显不同于KONAMI，它懂得用最低量的创新(创新是需要资本投入的)来获得最大量的重复利益。同一作品的频繁移植不用去说，将老古董名作总其之名曰"强化"的改之又改也不论，今年余下的大半年里，我们看看CAP-



究竟谁是霸主？

——浅谈"实况"与"FIFA"

文/《新游戏同志》小鳄 责编/彩火

在PS主机上，只要一提到KONAMI这个游戏厂商，一提到KCET这个制作小组就不能不让人联想到《实况 WINNING ELEVEN》系列；同样，对于电脑与家用机的双重玩家来说，EA公司所推出的《FIFA》系列也是倍受关爱的。然而，随着《实况》的成熟，WE3逐渐地被广大玩家所接受，无论是在网络还是在闲聊之中，这两部足球游戏史上的巨作也就成了业余辨论会上的一项重要话题！

一、画面——足球游戏初印象

从这一点上来讲，"实况"的玩家们不得不承认"FIFA"的强大，尤其是以2000、2001最为出众。而"实况"却一直是以简朴的风格示人。不过，有句话说得很好，电视游戏总是软件适应硬件，电脑游戏则是硬件适应软件。所以，从PS机能上来看，要想与硬件更新速度

COM在PS2上的作品是些什么就会明白过来了。无一例外的是ACT，而且是背景"死泥"（细腻），动作爽快的ACT。他们明白现在电玩市场的走向是有点偏移向美式风格的，他们明白ACT的制作难度不会太高（他们绝不愿当做那个叫什么"莎木"的傻瓜），而且他们明白，这类的游戏只要在宣传包装上落实功夫，通常销售不会太差。这不，"鬼武者"一不小心卖过了六十万，2代不说，3代也呼之欲出了吧？再反观至今公布的唯一一款PS兼DC的"大作"——《赏金猎手莎拉》，倒是注重起了剧情内涵，不过游戏方式也顺理成章的变作了音响小说。或许，刚易拆的道理在现今市场萎缩的日本业界，应该灌输到每个制作人心中，不过像CAPCOM这样的长袖善舞——自《生化危机》之后没有提供一次让人眼睛一亮的崭新创意，但屡获销售佳绩的奇迹，还真不是一般公司，甚至是一些大公司（如SXGX）能意识并做到的。

我拿着这款新世代大作，无法表达自己的感激涕零，浑身颤抖之余唯有以言简意赅的一个字来代表我对CAPCOM全部的赞美：唉——



如此之快的电脑比较起来，终究是略逊一筹。

二、系统——足球游戏的骨架

在同类的游戏中，尤其体育类型游戏就更是如此。《实况》与《FIFA》在基本设定上并无太大的差异，大体可分为表演赛、PK赛、联赛等等。但由于“FIFA”主攻的对象是电脑游戏界，所以它追加了一个联机(网)对战的模式。从游戏中所收录的国家及俱乐部的队伍数量来看，“实况”远不及“FIFA”。“FIFA”中那些各大足球强国的联赛一直是我羡慕的，将自己加入到这些联赛中的感觉对于一个足球迷，足球游戏迷来说是不能够用言语来表达的。

不过，“实况”却并不是靠这一点来吸引玩家，如果只是仅仅将玩家带入到联赛之中，那也只不过是在扮演着其中的某个角色罢了。而它则改变了一种表现方式，就是将由玩家自己所编辑的角色替换到各个国家队乃至著名的俱乐部中，使自己与世界大牌明星同台献艺，这种感觉是不是更好呢?

三、技战术——足球游戏的血液

说起足球游戏中的技战术，我个人认为大致可分为阵型及随机自带的战术设定这两种。

1. 阵型：基本上现今所有足球强国的阵型已基本上全都收录于“FIFA”里面。相对而言，“实况”只是收入了部分的阵型，也是最常用的几种。虽然说在这一点上“实况”看似失利，但它的另一个系统却把这个缺憾完美地弥补掉了，那就是“POSITION EDIT”。

2. 战术设定：这里所说的是象中央突破、防守反击、造越位等等类似这样的战术设定，在游戏中可以对球队整体的打法进行宏观指示。“实况”里的战术是可以在游戏过程中被体现出来的，而且同时可以使用四种不同的战术。而在“FIFA”中，可选择的战术很少，使用时也是一个。

四、整体性——足球游戏的精髓

谈到这一点不免要和真实足球比赛联系到一起。虽说一只球队可以同时拥有着众多的球星，但比赛体现的不是某个球员、某个明星的能力、技术，而是需要通过整体的配合来完成一场精彩的比赛。

在游戏中也应是如此。但可惜的是，“FIFA”最致命的一点正在于此。曾经我在网吧里见到一位高手竟然使用奇拉维特连过对方十人将球打入，这与现实相差得不止一点半点。可是在“实况”中却完全不能实现，要想完成进球即使游戏者的操作技术再纯熟也是不可能的。没有一个精彩的配合，没有队伍整体的运转，还能说它是个展现足球魅力的足球游戏吗?

五、以上仅代表我的个人见解，请位可千万不要乱扔果皮呀，砸到花花草草也不好哦!

游戏的乐趣从简而来？



——评好玩不好看的《虚拟运动会2K》

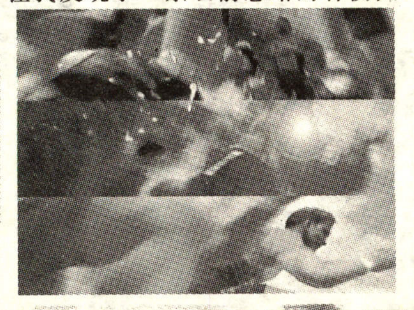
机种/DC
责编/彩火
文/批斗专家 王紫烁

从前玩游戏其实不懂得什么，只觉得有趣而已。现在游戏玩的年头长了，人也大了，对游戏挑三拣四后，发现自己属于老鸟，只注意修炼那些好象有些深度的就够了。

以前是从来不玩运动会类型游戏的，在印象中运动类游戏只通过狂按手柄来进行，既费硬件，也没什么可研究的。过去，即使到了土星、PS时代，图象的品质都很糟糕，故实在没有兴趣去接触。

自打买了DC后，因为图象素质大幅提升的缘故，再加上需要买一些简单的游戏与女友同乐，所以在介绍下买了这款世嘉的《虚拟亚特兰大2K运动会》。

可原本是应付女友的无心插柳，却让我发现了一条以前忽略的林荫大道。



同PS2比较，DC画面上的冲击力已经让我不再有惊叹的感觉，而且对于3D选手制作的效果，本人也不能恭维。毕竟这是一款要非常重视运动员的游戏，而且镜头所捕捉的往往也就是我们操纵的选手而已，所以用出色的3D技术来美化我们的运动员是非常应该的(请原谅现在我用这种看似平庸的眼光评价)。反观DC的表现，实在不能令我满意，尤其是在看过一款PS2的运动会后。由于人物是比赛选手，在衣着上很简单，但运动员的身体在贴图上实在很简陋，衣着的样式也很少。虽然制作出了肌肉的轮廓，但肌肤的纹理实在等于没有，看着这些大汉，感觉就像看到了以俊美著称的DOA里那些脸上没有一点瑕疵的美女。可能从电视上看不太明显，但接驳到VGA后，肌理的粗糙还是很明显的。最重要的是，运动员的关节处理实在很差，应该说顶多就是DC版《VR3TB》的水平。人物动起来，尤其是在比较慢的情况下，感觉飘，而且许多小动作虽然是特意制作的，却也因为引擎的缘故吧，感觉很做作……

要挑毛病还很多，但为了不骗稿

费，也因为女友外行人的眼光，让我发觉不好看并不意味着不好玩这条时常挂在嘴边，却又是最容易不过脑子的道理。

许多游戏都是用看来简单的系统和简洁的内容来吸引最广大的受众，如果这条道理不能成立的话，那业界就不会流传着“俄罗斯方块”神话，也不会有什么炸弹人、马里奥、索尼克这些老牌明星了。运动会游戏现在看来也算是属于吸引大量 Light user 的成熟类型。而且这款《Virtua Athlete 2K》也是这其中，凝聚了 SEGA SPORT 对游戏内涵深刻理解的优秀作品呢。

个人觉得游戏性中一个比较重要的因素就是对难度的控制。好玩的游戏一定是将难度的控制范围设定在你可触，却又稍微有点难触的范围。否则过之就会使玩家丧失游戏的信心，而不足则令玩家嚼之无味。反观这个游戏，虽然大多是用比较简单的操作来控制(应该不把跳高算在内吧，那个的操作实在非常别扭，反正害得我们至今只能勉强跳过 2.10 米)，但其中却十分讲究手法的力道和敏锐程度：百米跑是最简单的操作，但也是最破坏硬件和难以提升成绩的项目；铅球是单纯锻炼反应力的操作……

游戏中注意将不同方式的操作手法进行结合以得出新的方式，这可不只是丰富玩法那么简单。如果整个游戏完全是用狂按手柄和抓按键时机等很少的方式进行，那么你即使用非常真实的画面效果也很难将玩者的兴趣提升。本作注重重叠现有的操作方式，这样不但会在训练基础手法的同



时，增添的更多的乐趣，而且也会将难度的变化在玩家不断训练手法的过程中潜移默化的发生。这其中用意从比赛项目的排列顺序也可以发现：第一是单纯按手柄的百米跑；第二是选择按键时间，考验反应力的铅球；第三是需要两者简单结合的跳远（狂按键加速助跑 + 起跳时用松键确定起跳角度）；第四是要求最难的跳高，将整个游戏的难度和技巧性调到最高；第五跨栏和第六标枪，是将两个基础操作结合后，难度较跳高稍微降低，比较容易得高分的项目；最终是将长时间耐力赛与技战术相结合的 5000 米……

在简要的拆借分析后，那些玩过的朋友可能对我要表达的意思有了一定的了解。反正对这款游戏，女友的热忱都超过我了，这可全要拜其中不错的游戏性所赐，尤其是在多人同玩后，其优秀程度尽显，而且不会让人去过多注意我觉得很一般的图象素质。

不过话说回来，对运动会这种不会大卖的类型而言，把大量资金花费在制作超级 3D 人物和场地上，肯定是不合算的，倒不如尽量发挥好现成的技术，更多设计一下如何用好玩的技巧来吸引人和弥补图象表现上的不足更合乎情理。

機動戦士ガンダム ギレンの野望

ジオンの系譜

向你的指挥能力挑战！

《机动战士高达基连野望》

机种/PS　　文责/莱因总帅

“机动战士高达”作为20世纪NO.1的动画作品，至今已经有21个年头了。购买了全部高达作品角色使用权的BANDAI自然不会白白花费巨额的使用费用。于是与高达相关的各种游戏作品便经常出现在各种主机上。由于BANDAI一度盲目追求数量，忽视质量。造成了高达游戏，一度成为各类型垃圾游戏的重要组成部分（以SFC时代与次世代初期为甚）。直到战略SLG游戏“机动战士高达—基连野望”的推出，才一举扭转了高达游戏数量众多品质低下的局面。可以说“基连野望”的出现才使低糜状态的高达游戏获得了新生！　为什么它可以得到众多玩家的热情支持呢？其实主要有以下几点。

首先就是“基连野望”是一款建立在高达世界中的庞大战略游戏。一提到正统战略游戏的代表“大战争”（是争吗？！）系列。相信广大SLG爱好者就会不寒而栗，毕竟游戏难度过大。而BANDAI为了避免游戏难度过高（其实对于非SLG高手来说，“基连野望”还是相当难的。），对游戏中对方的AI与生产速度做了严格的控制。玩家在游戏中不会有什么被电脑欺负的感觉。在这种情况下可以说游戏双方实力相当，要取胜就必须靠玩家灵活指挥。其中“声东击西”、“切断补给”、“分割包围”等等战术都可以灵活应用。当你以极少的兵力消灭大量敌军取得胜利，是一件非常有成就感的事情。虽然许多战略游戏都宣称战略性多么多么强，但事实上真正能在游戏中体会到战术作用的只有这款游戏。这一点对于SLG游戏来说是非常重要的，直接影响游戏的可玩性。

其次，游戏的战斗场面营造可以说是所有SLG高达游戏中最出色的。战斗画面由于是采用了真实比例的机体进行大规模战斗，所以效果自然远远超过以往Q版造型的机体单打独斗。而且战斗时采用即使演算，所有攻击效果都是即时生成的。使每一次作战都非常值得期待。优秀的战斗系统也为游戏本身的成功奠定了基础。

最后，不能不提的是游戏中非常鲜活的人物刻画。虽然游戏基本世界是以“一年战争”为主。但游戏中收录了许多没有在动画中登场的游戏原创角色，而他们与各自的宿敌之间发生战斗前的特别演出制作的很出色。简单的对话将各自决战前的心情完全表现出来，这在正统SLG游戏中还是极其少见的设定。虽然，对于非高达迷来说是可有可无的设定（毕竟不了解他们之间的恩怨情仇）。但对于高达迷来讲，意义可就非同小可了。

“基连野望”系列都是在游戏市场消退期推出的作品，但凭借其强劲的实力，都取得了50万份的销量。看来一款游戏只要是尽全力去作，就一定会取得成绩。

勇敢者的神话

——评《北欧战神》

机种/PS　文/《新游戏同志》炽天使　责编/彩火

说到神话，应该是家喻户晓，无人不知，但大家是否都了解北欧神话呐？

《北欧战神》是PS上的经典大作之一，它所讲的故事是瓦尔基丽雅女战士中的雷娜斯在战场上空，给垂死的勇士献上死亡之吻，把勇敢者引导到天堂的瓦尔哈拉神宫，去过充满醇酒美人的生活；而那些卑贱的，奴颜婢膝的懦夫则抛入黑暗的死城。来到天界的勇者主要作用是为了扩充神界的实力，多送几个合格的勇者就是达到最差结局的最快途径，还是为了最后一大战——"诸神的黄昏"努力吧！

本游戏基本是2D的(大地图是3D的),给人一种很怀旧的感觉。由其是玩腻了3D游戏的玩家，可以重返2D的世界，体验一下轻松、舒服的感觉。再者说,2D画面不会出现马赛克。游戏中的建筑物风格是以西方式的风格为主，在一些特殊城市（如海蓝）还会出现东方式的风格，这样可以让玩家对东、西方的文化作一个比较。

再说说游戏中的音乐。我想游戏中的音乐并不存在作的好不好，奏的好不好等问题，最重要的应该是跟游戏配的好不好。整个游戏的音乐可以用"唯美"来形容,因为游戏是唯美的、画面是唯美的，所以音乐一定要是唯美的。但是就单说音乐的话，我认为并没有什么太过人之处。

最后要说的也就是本游戏最吸引我的——战斗系统。在战斗中,每一个按键代表不同勇者的行动，每个勇者的攻击又有不同的判定，并跟据装备的武器而改变，当然攻击方式也是可以改变的。所以说,连续技是自己打出来的,配合起来千变万化,各有千秋,具体要怎样的配合就看玩家的喜好了。每个勇者的每一次攻击都会增长整个团队的气力糟，当气力糟长满了以后会出现什么?对了,是必杀技。必杀技也是可以达成连击的，一次完美的攻击＝攻击连续技＋必杀技连续技。

这个游戏的可玩性我想还不只这些,因为这只是游戏的一部分而已,《北欧战神》是东方文化和西方文化的完美结合物,它即具有西方文化的唯美,又具有东方文化的细腻。

如果说东方神话是玄妙而神秘的，希腊神话是优雅而浪漫的，那么北欧神话则是粗犷而勇敢的。北欧神话是海盗冒险者的神话,是勇士无畏者的神话,它是一种粗野但热诚,悲壮而痛快的"勇敢者的神话"。因为北欧神话通篇就写着两个金光闪闪的大字——勇敢。

VR 战士 3tb

文责 侃霸



DC 版 VR 战士在移植度上存在一些问题，然而这丝毫不影响广大爱好者对格斗理念的追求。

一个成功的街机游戏在画面和游戏性两方面必然是和谐经而经得住时间考验的。抛开硬件性能上的差异而单论游戏性，我们看到的是大量街机游戏被移植，而家用游戏移植给街机的情况却很少，这其中固然有多种原因，但我们多少也能看出……。射击、赛车、动作和益智本是 ARC 四大经典类型，可遗憾的是现在有不少人认为那些游戏非常的 FAINT。难道他们都已经对“街机”这一单词所蕴含的深意非常地了解了吗？

未必。

实际上，VR 战士看上去就很简单，基本没有什么值得炫耀之处。打斗时连个“发光”一类的特殊效果都“舍不得”用。是基板的效果达不到吗？

显然不是。那制作者的心思都用到哪里去了呢？

对于 FTG 而言，角色的招式平衡是极为重要的一点，可以说它是实现其他一切美好愿望的基础。诸如画面或系统的进化，一定要在平衡性高度完善的前提下才能完成——否则，再“漂亮”的游戏，都是失败的。

路遥知马力。要在游戏性上下功夫。

也正因如此，有些类型的街机游戏很难面向全体玩家。比如，STG 需要反应力，拿着攻略，也可能通关永远不能；一款兼具打斗力度感与连贯性的 FTG，其对连续技的重视却往往不如对固有技和格斗心理的研究——



总是不能“尽如人意”。在 VR3tb 中，地形变化多端，加上 EVADE 键，可能性较高。虽然任何 FTG 的连续技无一不是由固有技拼合而成，但如果我们想游刃运用的话，就不是一天两天的功夫。在较难 COUNTER 的 VR 系列中，我们必须具备最娴熟的指法操作和过硬的心理素质。如果你已经能在 VR 中发出一个大连招，应能体会到其妙处所在，那绝不是通常以“华丽连技”为卖点的游戏所具备的。

同时，VR3tb 拥有最高等级对战平衡性(纯三维游戏先天就具备较完善系统)，VS 双方对格斗的理解在游戏中能够以一个最佳状态表现在相互的战法上。在 DC 上有一个满分评价的超口碑 FTG，常常会出现一个生手连续多局打赢“高手”的局面，可能有些朋友还记忆犹新吧？VR 系列绝无这种情况。

也许那都是武器“惹的祸”。但无论如何，它比另一款以人体美为卖点的“返技”游戏来得要扎实些。同样是街机格斗，互有侧重且对象不同，本不足为怪，但作为一名追求“招随心发”(即“心想、手到、招出”)的格斗爱好者，心里总还是有些不平衡。

唯借《游戏批评》一方宝地以“VR3”为题来渲泄一番，得罪之处还望各位里手包涵。

永无休止的机动战士……

SRWF与SDGF比较谈

文/BANPRESTO
责编/PERFECT

"超级机器人大战"系列（含完结篇，以下简称SRWF）和"SD高达G世纪F"（以下简称SDGF）是BANDAI两个招牌系列中分别被冠以"F"的作品。这个F既可被视为是终结，也可以被视为进化的完全形态。在此我们不妨将这样两个完全形态拿来作一番比较。

SRWF的世界观是典型的"关公战秦琼"，以"乱"取胜。各种动画作品汇聚一堂，各自拿出最酷的机体，最有个性、最受欢迎的角色杂煮在一起，感觉就像唱片公司的精选集或者足球比赛的射门集锦，换而言之就是一种高浓度的感观轰炸。相比之下，SRWF的原创剧情就显得苍白无力了。而更大的问题在于，由于不得不考虑各种不同世界观的融合，在系统设定上又不得不让各方都作出一点让步。虽然最后融合的结果也可称得上巧妙，可是与系统纯粹而严谨的SDGF相比，SRWF除了角色与武器的多样性外就没什么优势可言了。

SDGF的优势在于它对原著世界观的忠实，但是这样的路线也如同一把双刃剑，因为世界观必然会影响到游戏系统和情节，就好像大杂烩的世界观给SRWF带来了热闹非凡的70多关的剧情一样，力求完全忠实原作的SDGF最终铺陈出了近百关难言紧凑而且有些晦涩的漫长征程。可以想象，在一动不动的地图画面上，仅靠两个人的对话来表现原作剧情，必然会令许多玩家感到厌倦（当然有着超凡想像力的人以及高达迷除外）。

不过，在笔者眼里SDGF的系统设定始终比SRWF更具魅力。指挥范围的妙处想必大家早在"兰古瑞萨"中有所领略，而由其派生出的编队系统也使战略性大幅提高，编制一支自己特有的"无敌舰队"也成了游戏的又一大乐趣。只不过BANPRESTO在操作系统的设计上还不够老道，使前述的乐趣因操作过于繁顽而大打折扣。

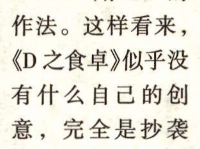
简而言之，SRWF和SDGF的区别是相当明显的。SRWF热热闹闹，系统直接，容易上手，是一款中规中矩又不乏趣味的S·RPG。反之，SDGF系统深奥，对战略性的要求颇高，倒更像一款面向专业玩家的SLG。

恐怖初体验
——回味 D 之食卓



机种/3DO、SS、PS　文/BAHN
厂商/WARP　责编/KYLIN

不知道如果没有这部游戏的出现，如今的恐怖游戏会发展成什么样子。大概，是在《D之食卓》推出后，所谓的AVG游戏才有如今的大行其道，随后的《生物危机》、《月花雾幻谭》等等登场也可以说多少是沾到了一点便宜。其实，《D之食卓》的游戏方式并不是首创，PC界著名的解谜游戏《神秘岛》当时已经开始运用了这种游戏方式。而且，《D之食卓》也同样的借鉴了《神秘岛》中大量运用CG的作法。这样看来，《D之食卓》似乎没有什么自己的创意，完全是抄袭……其实不然，《D之食卓》最大的特点是那种电影式的镜头运用及她带来的史无前例的恐惧感（在她之前推出的恐怖游戏并没有带来《D之食卓》那样的震撼与逼真），那种令心提到嗓子眼儿的感觉也是在本作中才令我第一次感觉到的。游戏故事本身的编排就非常神秘：1997年的洛杉矶，在郊区的综合医院中发生了大量的杀人事件，犯人则是该院院长利德·哈瑞斯。而许多的患者都被当作人质关在医院里。在旧金山读大学的院长独生女劳拉·哈瑞斯在知道事件发生后，立即驱车赶到事发现场，并独自一人进入了充满神秘与恐惧的医院……这种剧情虽然在今天看来并非十分吸引人，不过就当时而言已经是令人感到悬念丛生了。加上游戏中本身气氛营造的非常真实，给人的震撼相信只有当时玩过的人才能体会到。这部游戏在气氛的营造及谜题的设计上都是非常出色的，令我印象深刻的是一开门就会见到一具骷髅被尖钉固定的那段情节，当时第一次玩时真是把我吓了一跳，冷汗直冒。还有滚石球那一段也非常的妙，当渡过危机后，来到了一个大厅，那一刻我觉的身边的空气都凝固了……



总之，对于这部游戏一直难以忘怀，而且这游戏。虽然，后来的《生物危机》等作品也曾令我为之着迷，但是，那种恐怖的感觉却不曾再有过……





祝你百事可乐！

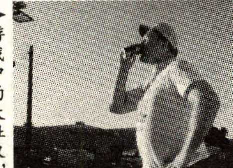
~评《百事超人》~

机种/PS　类型/ACT
厂商/百事　文、责编/SPIKE



百事超人这一搞笑形象最先出现于SS版《格斗之蛇》中，当时无论是使其出现的条件还是其形象都令人为之喷饭。著名的百事超人就这样轻而易举的在广大玩家中留下了深刻印象。

如今，以百事超人为主角的同名游戏在PS上推出了。不用玩就知道当中的搞笑成份不少。由于只对欧美进行发售，加上商业味道充斥，也使这款本来非常出色的游戏成了货架上的小广告而已，许多人都恐怕对于商业味如此浓重的游戏退避三舍，更是怕买回去又当破塑料片扔掉。反而，对于玩D版的我们来说倒成了轻而易举。而且，本作在玩过的人中口碑极佳，着实令当时许多“大作”甘拜下风，甚至销量都远不如它。



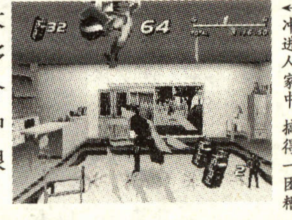
→游戏中的大肚汉，片头中的表演真是有趣。

如此成功的游戏也是百事的成功。人物形象上的笑料之劲乃一经典设计，因为这是一个生活在可乐罐中哼着令人作呕的歌曲，而且脑袋像个鸭蛋又没有五观(就是没有脸)的大傻瓜。有谁会求助于他的救援呢？经常是先摆出一个很酷（或者说很傻）的姿势然后就是一连窜的跟头加撞车，要不就是掉进沟里。反正这个超人除了傻事外，屁也不会干，还得没事到购货机前喝一听可乐，听着咕噜咕噜的动静就像闹肚子。总之，这一形象可以与《阿拉蕾》中的话梅超人相比了。游戏中，百事超人就更惨。被MOTO撞、被火车撞、被木头撞等等，许多令他难堪的恶作剧等着他。而他倒像一个长跑健将，上窜下跳一路小跑，一点都不累。时不时踩上垃圾桶耍杂技或被工人师傅的钢筋管横拍到鸭蛋头上。真真令人捧着肚子笑死了。

搞笑在这部游戏中占了很大的比重。而另一个颇得人心的设计就是本游戏在玩法上的简单化，上手轻而易举。绝对是适合各年龄层的佳作。

而在游戏过程中似乎要轻松掌控又绝非易事，必须多键并用才能顺利过关。而且，游戏对人的反应能力也做出了考验。别看玩法简单，内容却深奥复杂。打穿它并不难，只需多玩几回即可。但玩本作时请不必刻意非得以穿版为目标，有空儿拿出玩一个小时，从中获得的快乐就可令人分外满足了。

在今天游戏千万种的情形下，像此类轻松易懂的“纯商业”搞笑ACT，有必要为广大玩家多多推荐介绍。必从中获得无限乐趣。



←冲进人家中，搞得一团糟！

铁血的战警们

——评《深层冻结》

文/咬人的熊猫 责编/WP 机种/PS

相信每个男孩子儿时心中都有这样一个梦想：有一天自己能够成为一个身手敏捷的特警，与同伴合作，去铲除一个个罪恶的恐怖组织，解决各种危机事件，成为人们心目中的英雄。然而事实上并不是谁都可以做到，但是现在好了，由 SAMMY 在 PS 主机上推出的《深层冻结》终于可以实现每位玩家心中的这个梦想了！



《深层冻结》这款游戏在故事的设定上没有什么大的创新，主要还是描写一支反恐怖特别行动组解决国际恐怖组织制造的各种恐怖事件。其游戏的风格也介乎于《合金装备》和《生化危机》之间。但是这部游戏的最大特点就是"小组配合"和"伙伴设定"这两个新的系统。

正所谓"一个好汉三个帮"，在这部游戏中若想靠一己之力去对付数量重多、准备精良的恐怖分子，可以说是根本行不通，所以游戏新加入了"伙伴设定"这项，玩家可以选择小队中的某位同伴和自己组成一个小组，并对他（她）的行动进行设定，比如让其做先锋去主动攻击敌人或是做后队给自己以支援和保护。同时又因为不同的队员所擅长的武器不同，自身的特技和擅长的攻击方式也不一样，所以就要求玩家要对小队里的每位成员的特点十分了解，这样才能针对不同的任务正确的组成小组去完成任务。



游戏的另一个点睛之笔就是"小组配合"这个设定。因为游戏有的时候是限时的，这就需要玩家把小队中的其它成员编成新的小组去配合自己小组的行动，这时候就需要玩家根据当时的实际情况做出正确的判断，选择最适合的人员组成其它的小组来协助自己完成任务。而且电脑还会依据玩家选择小组的任务完成情况来决定接下来游戏的进展路线和难度。

就是这样两个新的设置，使得游戏更具有真实性，更加强调配合协作的重要性，不再像其它同类型游戏的"独闯龙潭"。如果玩家想要体验真正的英雄的感觉，那就赶快进入《深层冻结》的世界吧！



评 Hundred Swords



文/韩旭

家用机上一直少有即时战略游戏，偶尔几个移植自电脑的游戏也不甚理想，而《百剑》作为DC上第一款即时战略游戏，是有许多值得研究之处的。

首先是操作性方面。由于手柄无法像鼠标那样可快可慢，可大可小地进行各种细致的操作，所以游戏采取了一种“模糊操作”，即无法控制单个部队，而是对指挥官统率的整个兵团进行控制，力求简洁、方便。同时十字键慢速移动和小摇杆的快速移动也较好地解决了控制速度的问题。而且部队的行动、作战速度都很慢，给玩家充足的时间思考、控制，算是对操作性不足的补偿!

众所周知即时战略是由两部分组成——生产与战斗，两者互相依存，互相促进。本作中的资源分为两种：“龙骨”与“龙水”，采集时只要选择一支部队，再点击矿产就可以了，这支部队会自动在矿产上建造工厂。

士兵是靠兵营募集的。战斗指挥官建造兵营后，可以征兵或进行研究。由于征兵速度非常快，所以一般都是将数字调到最大。刚招募来的士兵没有指挥官，需要选择配属。指挥官只能招募同类别的，巨箭车、飞艇等都需要先进行研究。

战斗的背景设定是现在很流行的“机器与魔法并存的中世纪”，游戏中充满了骑兵、步兵、弓兵、魔导士、飞骑等等，虽然种类繁多，但其中兵种相克是存在的。中小规模的战斗中兵种相克性并不明显，主要还是依靠兵力的优势和战术的运用，不知道在大规模的战斗中是否有所不同。

下面是笔者的一些经验之谈，希望对大家有所帮助：

1. 速度就是一切，这几乎是一切即时战略游戏制胜的通则。我方以骑兵见长，应利用机动力高的优势果断出击，迅速开展建设，采集资源，升级兵营，层层推近，不断扩大优势。

2. 配合作战必不可少：举个例子，我方一队弓兵或骑兵单打一队步兵是毫无胜算的，但若由半队骑兵在前组成人墙，半队弓兵在后方掩护，远近结合则至少有五成胜算。

3. 身先士卒不可取：最佳列队方式是运用类似汽车调头的方法，后队变前队将指挥官隐藏在士兵中间，或队尾，与敌人交战时，敌兵的注意力会被我方士兵吸引，此时指挥官侍机杀出，既发挥了其高攻击力优势，又避免群龙无首的尴尬。

4. 辅助魔法效果显著：游戏中魔法的使用是通过装备各物品来实现。所以通过“冒险模式”来取得各种物品是很重要。

希望有一天能在网上与大家切磋这款《百剑》。

壮阔的悲剧　无尽的感伤

——有感于《最终幻想 7》

文/重庆九龙坡 魏萍

实在该庆幸自己接触的 FF7 是英文版，这才使得我在较少的语言障碍下细细回味着那最后一群白鸟掠向天际之时，突然涌来的无尽惆怅——已经结束了吗？那么多的悲壮与凝重、奋斗与抗争，终于到了它结束的时候吗？

还是那样原始的乐声，还是那只红色的野兽，还有那个已被青藤与蔓草覆盖的魔光都市，所不同的，是五百年漫长的岁月已悄然流过。

突然感到难过，因为突然发现自己对这里的一切故事如此留恋，因为突然察觉到，在这出沉重的悲剧里，每个人的存在竟是如此鲜明，如此难忘！

就是这种存在感！这个 FF7 给我最深刻的感受。撇开克劳德与萨菲罗斯那段已经烂熟的恩怨纠葛，觉得更加富有感染力的却是发生在巴利特、红色十三、凯特这些“平凡配角”身上的故事。也许大家都该有着自己的人生道路，也许大家本来都将是擦身而过的陌路人。但是，却终究如此坚定地走到了一起。几乎每人背后都隐藏着一段伤痛，几乎每人都有不得已的苦衷，但却都能坚强地站起，然后 Say:"Be Strong!"

Be Strong！这是 FF7 中重复率相当高的一句话，每当它出现在屏幕上时，都会让我不由得心中一震，因为不管是谁说着这句话，都不仅仅是在鼓励别人，也是在激励自己。

和几乎所有的 RPG 一样，世界最终是不可能灭亡的，萨菲罗斯倒下了，殒石也在白魔晶石的力量下化为碎片，我们胜利了，但我们还能像往常带着无比的喜悦去欣慰地享受胜利吗？恐怕剩下更多的，却是沉甸甸的感伤。毕竟我们付出了太沉重的代价：长眠于忘之都的卖花女孩，永远也只有一个的凯特 No.1，还有那些和炸毁的 7 号街一起消失的无辜生命，甚至还有萨菲罗斯——尽管他选择了极端来报复命运。

自始至终，笼罩着 FF7 的是一种浓重的悲剧色彩，没有所谓真正的胜利。悲剧的感染是毋庸置疑的，而气势磅礴的悲剧，却更能使人在感怀之余，又多了一份惊心动魄。从夜空与列车，到千钧一发的脱离险境；从远古的怪兽，星星的伤痕，最后的古代种，再到贪梦的统治者和蝼蚁般庸碌的人，FF7 缔造了一个庞大而复杂的世界，却能把纵横交错的蛛丝汇成一线，系于一般。一句话，让人不得不敬佩史克威尔对庞大故事结构的精确把握和巧妙安排，既成就了它恢宠气势，又牢牢地掌握了主次。

优秀的剧本，娴熟的导演，加之感人肺腑的音乐，诞生了 FF7 壮阔的悲剧，当你在夜深人静之时，再次感受红色十三的悲然长啸，再次眺望已是葱绿一片的魔光都市，你还能无动于衷吗？

彩火： 感谢这位电玩美眉用她独有的细腻心理，将对 FF7 的感受重新唤醒。其实说来惭愧，彩火我并未能将 FF7 打穿，而且只是接触了 PC 版，倒是 9 代几乎穿版，只因为第 4 盘读不出才……

看了她的文章后，还真想再翻出 PS 来，好好玩玩 FF7。

享受操纵的乐趣

——记我们身边的 GT

文/江苏无锡 Emes

……写在 GT3 发售之际

GT3 到底还是延期了，SCE 不敢怠慢玩家，毕竟此作肩负着重任而且倍受舆论的关注。从发表的几张图片看，此作给人的视觉冲击非同凡响，PS2 的荣誉就由 GT3 来捍卫了。对于热爱 GT 的玩家来说，画面不是主要问题，重要的是无穷的游戏性。

GT 前两作的销量达到 1500 多万份，是个令人难以置信的成绩。本人认识的几位 PS 玩友均购买了 GT2，可经常拿出来游戏的却一个也没有，他们一致认为 GT 上手太难。的确，初学者不可能迅速适应 GT 的游戏方法，GT2 更以 The Real Driving Simulator 作为副标题，可见游戏十分重视真实性。既然追求真实，就要求玩家能够灵活运用各种技术（这里之所以用“技术”而不用“技巧”，完全是出于对 GT 系列的极高真实性的尊重）。玩家只有在对赛车赛道有深入认识的基础上，才可能感知并领悟技术的存在及其重要性；况且驾校也没有让大家人手一本 IA 或 S 级驾照的大度。接着往往会发生令人遗憾的一幕：GT 那近乎苛刻的要求将许多试图接近赛车运动的人拒之门外。称 GT 是所有 RAC 中上手最难的一点也不为过。相反，像“山脊”、“世嘉拉力”等并没有给初学者设置太多的障碍，使之很快适应了游戏规则；很多玩家受宠若惊，有的甚至产生了已具备足够的实力或是喜欢上这款游戏的错觉。然而不用多久，一但丧失了新鲜感，玩家会认为这些游戏食之无味，弃之可惜，先前的想法也如同过眼去烟，逐渐淡忘，直至消失。这与它们是街机作品的出身不无关系。而 GT 是家用机原创作品，“使玩家能够长久地游戏”是其制作标准之一。

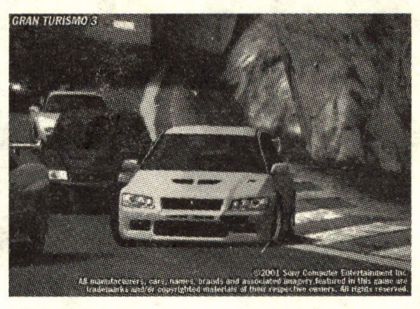


GT 中收录的都是真实的车辆，对车辆的数据，性能有详细的记载。SCE 对此没有简单地罗列，而是通过车辆的行驶状况，忠实地将信息反馈给玩家。任何一处细微的判定都会使你坚信：这就是真实驾驶模拟。“山脊”“拉力”的制作理念与 GT 大相径庭，尽管“拉力”也

以真实著称，但其操作仍显得简单。至于GT3，运用了模拟输入的此作，我们完全有理由期待它的出色表现。

刚才谈到了“拉力”，在此想提一下GT2中的Dirt Mode。此模式对玩家技术有很高的要求，当然同样是对玩家的挑战。首先，你得是个把赛车当回事的人；其次，要有耐心，须不厌其烦地反复体会，观看Replay；再次，你的理智要多于激情。如果你是个偏爱“爽快”的人，建议去玩“拉力”，强烈的速度感绝对能够满足你驰骋的快感。说句难听的话，GT也绝对不是那些热衷“爽”的人能接受的，它还讲究操纵的乐趣，就如同现在足球游戏中的WE，与FIFA完全是两种风格。正是因为操纵复杂而又合乎实际，才为玩家提供了“长期的游戏性”。纵然“山脊”与“拉力”十分优秀，但作为家用机作品，两者仍然存在缺陷，模式单调，毫无新意，普遍存在于RAC中。像“马里奥”、“古惑狼”这种非竞技性赛车游戏能吸引许多Light User也就见怪不怪了。

除了让玩家体验令人窒息的速度感外，GT还有一些游戏以外的地方相当吸引人。GT2的画面一般，但这却丝毫不影响Replay的精彩程度。最令我难忘的是某个U形弯的Replay，在车辆甩尾过弯的过程中，捕捉车辆动态的摄象机(当然是虚拟的)竟多达4台，而且全部集中在弯道附近。镜头的衔接自然流畅，极具专业水准，运动的赛车似乎呼之欲出，就算不了解赛车的人看了同样会感叹镜头的精彩吧！谁说电影化的表现手法只限于RPG，只能用来叙述

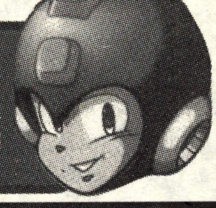


故事；镜头的变换也讲究学问，它是调动观众情绪的重要因素之一。GT2不就做到了嘛！在此强烈推荐GT2的Tahiti Maze(就是Dirt Mode中的赛道)。这里路况复杂，弯道多而集中，且有大大小小的U形弯12个，最能体现高超的车技。建议使用三菱EVO V或VI。如此搭配，操纵的乐趣大增，车体那具有韵律的运动更会增添成就感，拉力的魅力无不在GT2中得到体现。而在外行人看来与失控没什么区别的动作，恰恰是过弯的法宝，赛车的至高体验莫过于此。

GT2发售已有一年多了，如今GT3已是上弦之箭，蓄势待发，它能再次成为万众注目的焦点吗?我想答案是肯定的。

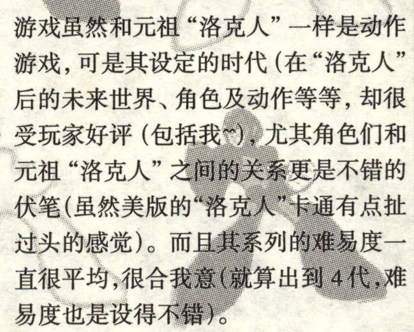
彩火：其实对GT系列没什么感情，赛车游戏里现在也只玩车感真实见长的DC《法拉力355》而已。但确实还记得当年初次接触GT时，却被她不错的车体效果以及精彩重放打动过。不过话说回来，GT系列的魅力的确应该不单纯在画面效果的好坏。当看到界面里复杂的技术指标之后，我感觉她其实有很类似《三国志》系列的地方。可能玩赛车要加入太多需要数据指标，而且还要面对陌生文字的缘故，是使我和一些喜欢直接的朋友放弃了GT赛车的缘故吧。

爽快的洛克人



打开洛克人世界的历史

各位，结束了伊苏国的游历，突然因为最近玩《洛克人X》，而想起这个小斗士可是汇集了不少的故事呀。好了，闲话少说，彩火要开讲了。



1 洛克人的家谱

虽然都十几年了，但"洛克人"的家谱并没有想像中那么复杂(毕竟洛克人不会像马里奥会去打工^~^) 所以我就直接以文字叙述了。

首先是本传的"洛克人"系列，从到目前为止已经推出8代这点来看，不难想像他在动作游戏上的地位。从早期1代到6代，都是出在FC上(附带说明:6代推出之时，刚好是SFC后浪推前浪的时候)，虽然超任曾经因为"洛克人X"系列的出现，而让大家以为"洛克人"从此改朝换代。不过之后的7代(SFC)不但否定了这项说法，也再次让玩家知道"洛克人"的历害。只可惜8代可能因为喜欢"洛克人"的小朋友增加(或是程序设计师想来一次洛克人大革命)，整体的难易度变得有些简单(系统不是不好，只是取消E罐让我和许多朋友为之叹息…《※注一》)

接下来，是从超任时代开始发展的"洛克人X"系列。这系列的游戏虽然和元祖"洛克人"一样是动作游戏，可是其设定的时代(在"洛克人"后的未来世界、角色及动作等等，却很受玩家好评(包括我~)，尤其角色们和元祖"洛克人"之间的关系更是不错的伏笔(虽然美版的"洛克人"卡通有点扯过头的感觉)。而且其系列的难易度一直很平均，很合我意(就算出到4代，难易度也是设得不错)。

再来是GB版"洛克人"系列。虽然合计出了5代，不过1到4都是将FC版头目混合后再出的游戏，只有5代是原创作品。这里，先把5代避开不谈。虽然1到4代是头目混合版，不过每代设计的特殊头目——洛克人杀手(合计3位※注二)，却也蛮好玩的。而且起码关卡都是重新设计的，所以还算不错。不过因为GB版"洛克人"和其他版本比起来比较大(因为画面小)，所以难易度是蛮高的(E罐也只能带4罐)，不过还是很合笔者胃口^~^。5代是完全原创的故事，头目当然也是原创，甚至连玩家最熟悉的集气炮都换成集气飞拳

(连我一开始都不能接受),可是在内容及难易度都做了良好的调整,是个我认为值得一玩的佳作。

至于其他部分的延伸,有 FC 的"洛克人大富翁"、SFC 的"洛克人足球"、PS 的"洛克人赛车",以及颇有争议的 PS"洛克人 DASH"。基本上这些游戏都以其它类型居多,所以暂不讨论。不过"洛克人 DASH"就有必要和大家说明一下。这又是一款全新"洛克人"的游戏,类型是 3DACT,内容的确不错,不过玩家的争议大多在"为何一定要把他和洛克人扯上关系"!另外,因为这款游戏又突破了许多"洛克人"的传统,所以使得"洛克人"的老玩家不习惯,但是笔者我是认为也不错哟^~^。



PS版没玩过,只试过PC版,画面很干净,手感有点怪。

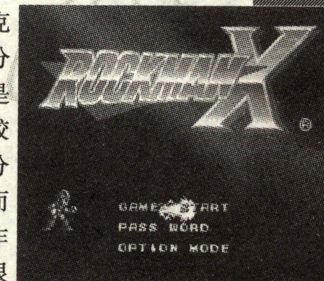
2 洛克人的世界观

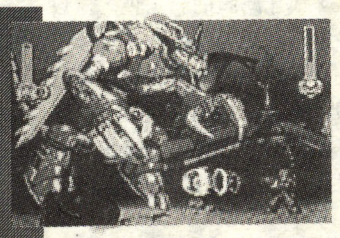
"洛克人"的世界观,和"马里奥"系列给予玩家的纯幻想世界是有很大的差别。我们还是像刚才一样,从本篇开始吧。



本篇的设定比较偏近未来的世界,虽然一开始洛克人和头目的设定线条都很简单,不过随着时代进步,这点也明显地改善许多(和时代进步有关吗?)不过,本传系列还是保有这"洛克人"惯有的特色,这点和"马里奥"系列一样,就是在时代进化中保持原有的风味。虽然洛克人的动作并不如马里奥一样多变,可是那群生动的角色们却不会让人觉得游戏过时。这点可能有些玩家无法体会也说不定,不过如果玩过 FC 版"洛克人"的话应该比较感觉得到吧。还有,虽然在早期 1~3 不明显,可是"武器相克"的系统却是不退流行的。相信一定有玩家以优先找出相克武器为使命吧?(笔者是"管你是谁,先用集气炮轰爆再说"那种^;)我想,这点也算是"洛克人"特有的世界观吧?~说到这点,我也实在佩服 CAPCOM 能把每次的罪魁祸首设定为威利博士。虽然说这样会使每次新作发售时,大家都能猜得到最后头目是谁。不过应该也只有用他来做结尾才会像是"洛克人"系列吧!

接下来,就把目标转移到最近也蛮受小孩子欢迎的"洛克人 X"系列吧!很明显的,本作的时代是设定在未来(虽然元祖"洛克人"也是大部分都是机械,可是和 X 系列比较起来,自然部分还是偏多),而且设定的动作不但帅(?)还很实用(也是从游戏的操纵方法多了一种"一指吃三钮"的特殊操纵~;),相信也





有一些玩家像我一样喜欢用冲刺走遍天下吧。不过更重要的是他的世界观设定比元祖"洛克人"还要严谨，像X的由来、ZERO的出生之谜、西格玛谜般的个性转变、2代反击猎人中的那老头耐人寻味的话，这都使得X系列的剧情张力增加了不少。而X系列也是截至目前为止，在故事中放了不少伏笔的动作游戏之一。此外，虽然本作和元祖"洛克人"一样，最终头目都是西格玛，可是和元祖"洛克人"比起来，本作就是有另一种不同的感觉（简单地说，应该是X系列比较严肃吧?）。虽然本作的雏形是来自元祖"洛克人"，但现在也是独树一格的成功作品。或许我们可以说他是转型成功的最好例子?

最后就是DASH了。这款作品真的和原来"洛克人"没有任何关系（或许有，不过现在还不明显也说不定）。除了主角、女主角的名字和之前一样（姓不同）之外，其他并无很大关联（这也是造成争议的原因）。因为DASH系列推出到现在时间还太短，笔者就先暂时不多谈了。

3 主要人物分析

"洛克人"本传

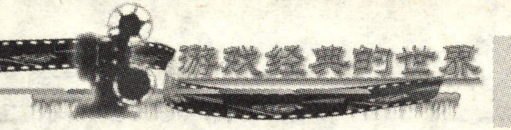
洛克人：众所皆知，极具正义感的家庭用机器人，因为不忍看同伴继续暴走，而自告奋勇改造成战斗用机器人，开始了维持正义的战斗（仔细想想，也开打了10年以上呀）。

编号为DRN001。

莱特博士：是世界上的机器人工学权威，一直为了世界和平而努力。也是创造洛克人等人的父亲。不过就想像力和创造力被认为是不及威利?（大概因为玩家都站在威利这边?）所以在7代时开始发威。（可原料都还要洛克人自己收集，这也太节省了吧）。

萝露：有如洛克人的妹妹一般，是个标准的家庭用机器人。或许可以说是游戏的女主角!?（"洛克人"中唯一的女机器人）。在以前任天堂时代很少出场，不过最近随着女性意识抬头(!?)也开始在游戏中出现了。

布鲁斯：无人知晓其真面目(大概只有莱特知道)。真实身分是莱特博士的试作机器人(编号DRN000)。相当于洛克人的哥哥（不过洛克人本人不知此事)。虽然原设定是非敌非友，不过现在大家都知道他是暗地里协助洛克人的角色。



佛鲁迪：于7代时登场，洛克人永远的敌手。不过，他身上很多功能都是利用从莱特博士那偷来的资料做成的，所以和洛克人的攻击很像(在“洛克人与佛鲁迪”中，两人的性能又分开了)。目标是成为世界最强的机器人。虽然说出现的时间还不长，可是人气还蛮旺的。

拉修：从3代开始登场的机器狗，主要辅助洛克人行动（在1、2代时，洛克人是靠电磁波光束和小型机器帮助移动)。从3代开始，拉修弹簧和拉修喷射机就一直登场（潜水艇因为不常用，最后和喷射机合并了）。最近虽然改成了不耗能源就能够长久飞行，可是因为不能自由使用，所以实用性反而降低？

光光：日文原名是ライトット，为什么这么翻？反正还蛮顺口的，就算了吧！7代开始登场的机器人，原先是负责制作道具，不过因为够搞笑而受欢迎，所以8代也在空中战串场？

探戈：这个应该很多人不知道，这是在“洛克人世界5”（GB版“洛克人5”)时登场的猫型辅助用机器人，会旋转攻击敌人，不过损伤不大（说实话，它到底是出场做什么我也不知道)。



哥萨克博士：4代时担任头目角色（还驾驶着当时流行的娃娃机）不过后来得知是威利绑架他女儿威协他，虽然出场次数不多，不过还是蛮受欢迎的。

迪奥：从8代才露脸的新角色。原设定是从宇宙来的正义使者。不过和洛克人不一样，是个适合近身战的角色（在大台的“洛克人2”中使用过他的人应该知道，他连子弹都不能射~)。出现时间比佛鲁迪、光光还短，所以人气度……

艾迪：4代时登场的辅助机器人，最常担当的任务是运送补给物品（不过补给物品还是随机决定……)。因为玩家起来越强都不需要补给，所以最近也退居后线。(不过在“洛克人8”中于空中战出现帮忙时，它的炸弹倒挺方便的)

比特：哥萨克博士为了洛克人而开发的鸟型辅助机器人，在5代初登场时威力十分强大，不过随着年代的增加，功能也随之退化!?（在7代担任的工作，竟然是当洛克人不小心掉到洞中把他拉起来，有和没有一样麻)。

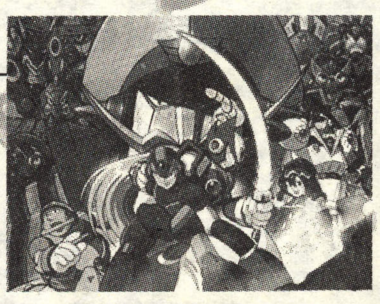
威利博士：出了名的坏蛋。反正“洛克人”系列的最后头目一定是他，纵使看起来好像换了新头目，可是依然骗不了老玩家。附带一提，威利胶囊是从4代开始沿用的，不过就属7代的最可怕。

卡琳卡：哥萨克博士的女儿，自4代露脸过一次后就几乎没登场。

“洛克 X”系列

洛克人 X：出身资料不明，只能从装备组件的胶囊中出现的莱特博士身影，推测他是莱特制造的。拥有当时思考型机器人都没有的能力——变换武器，正义感强烈，目前是接替原来西格玛的位置，担任异变机器猎人第十三部队队长。

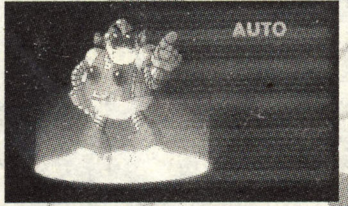
西格玛：原第十三部队队长，因为某事件使得他从一个疼爱部下的队长，转而变成灭杀人类的大坏蛋。当然，详细细节还是玩 X4 比较清楚。



杰洛：其出身在“洛克人 X4”时有被提过，所以推测他是威利博士制造。原本应该是邪恶的一方，为什么改邪归正？难道是威利博士知错？详情说来话长，还是请玩家玩一次 X4 吧！目前为第零特殊部队队长。

其实还有很多人物，碍于篇幅无法一一介绍，还请各位见谅……

※注二：2代的时候，特殊头目的身分是被改造的未来洛克人，所以不算是洛克人杀手。



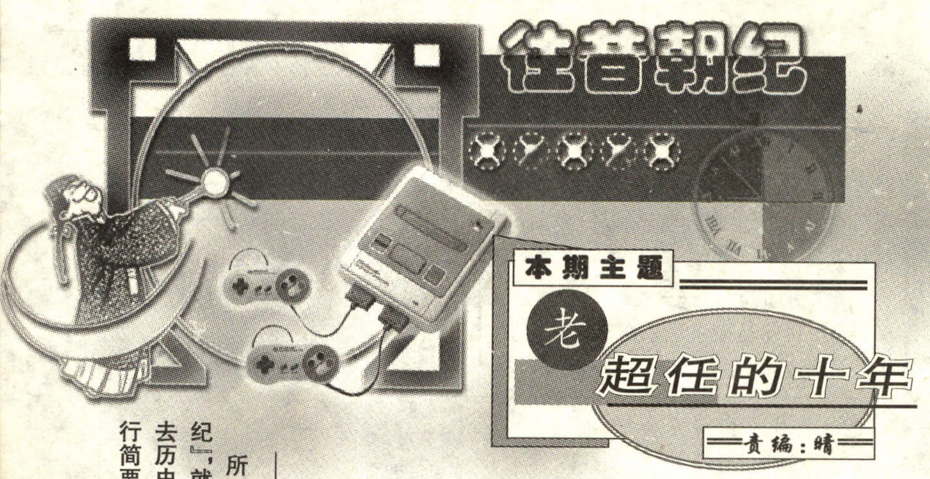
※注一：笔者认为，E 罐是最适合调节难易度的道具。不太会玩的人可以多用，而高手可以挑战不使用（甚至是满血解决）。想当年我打头目最大的乐趣就是在头目剩一滴血时，十分悠闲地从旁补上一发集气炮。不过取消后，头目们的难易度都明显地降低了。

我对“洛克人”系列的感受

不管是“洛克人”系列也好、“洛克人 X”系列也好，他们主要都是以爽快著称的动作游戏，虽然因为时代变迁而导致一些代表物消失了，可是怎么想“洛克人”都应该长命百岁吧。

就系统变化而言，还是最近几代的变化比较激烈，像 8 代的零件制造系统和 X4 的按钮使用，或许招致了一些玩家的反对，不过这正代表着玩家对“洛克人”系列的关心与期望。希望以后的“洛克人”能更合动作派的胃口。

附带一提，虽然在早期的“洛克人”时并没有被讨论到，不过随着近代科技进步神速，最近的“洛克人”也开始预想“当机器人有思想时”的情形。机器人是否能和人类和平共存呢”还是机器人将取代人类成为世界霸主？或许“洛克人”除了游戏好玩之外，也带给大家一个直得探究的问题呢！



所谓『往昔朝纪』，就对电玩界过去历史某个点滴进行简要的回顾。

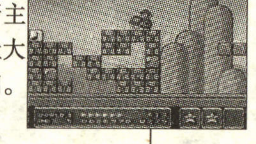
是啊，就在不知不觉间，当年那个向父母恳请得来的伙伴——任天堂，如今已经是爷爷级的老古董了。也是缅怀，也是汇总，"往昔朝纪"就是力图找回岁月的印记。

好，从超任开始这个历程。

晴

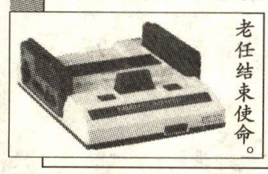
发售日：1990年11月21日发售	日本出货数：1714万台(含Jr)
售　价：25000日圆	发售游戏数：1447款
	游戏总产数：1亿9476万片

1990年　发售游戏数：9款



取代任天堂红白机的地位，任天堂的新主机"超级任天堂"，在玩家们的期待之下，它的表现果然没让大家失望。它以其强大的性能，为当时的游戏界带来黄金时期。

超人气！入手超难的超任！


老任结束使命。

于1990年11月21日发售的超任，在发售日当天所有的出货就立即销售一空，就连事前的预约也都是以抽签来决定，人气超旺。日后就算店家进货也是立即售空，此现象一直持续到隔年才舒缓。

1991年　发售游戏数：47款

FC时期游戏的最新作，街机、PC的移植作品等强作连续推出，使得超任仅仅一年就夺得第一的宝座。这一年也是游戏主机迈向CD－ROM的一年，很可惜的，任天堂与SONY合作的CD－ROM主机计划并没有实现……



街机大作移植超任。

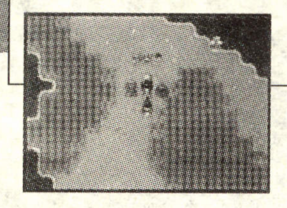
1992 年

发售游戏数:176 款

超人气游戏大作相继推出的一年。CAPCOM 史上最初的格斗游戏——《街霸Ⅱ》也是在此时移植的。而两大 RPG 代表作——《勇者斗恶龙》与《最终幻想》的第 5 部作品也在这一年相继登场。



SF2 可是超人气呀!



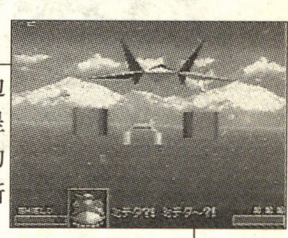


DQ5 和 FF5 都是该年超任人气之作，是超任王座的基石。

1993 年

发售游戏数:269 款

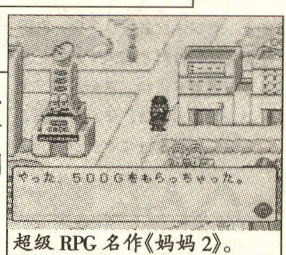
原本不可能于超任上表现的 3D 多边形，也因为在这一年开发成功的“FX 晶片”而得以呈现,其配置的第一作正是《星际火狐》。这年也有许多的 FC 强作,像《勇斗Ⅰ·Ⅱ》与《马里奥》等,以重制的新姿态再次登场。



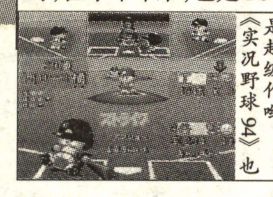
1994 年

发售游戏数:370 款

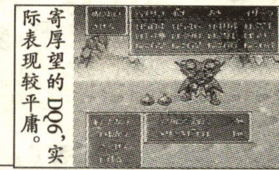
《德比赛马 2》、《实况野球 94》、《MOTHER2》、《真·女神转生 2》、《浪漫沙加 2》等 FC 后期强作的续篇都在此时登场，可谓是超任的颠峰。同时,在今年年末，也是 PS、SS 等使用 CD-ROM 的次代机登场的一年……



超级 RPG 名作《妈妈 2》。



《实况野球 94》也是超级作哟。

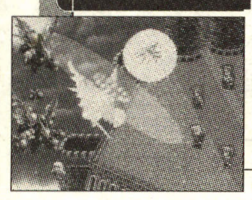


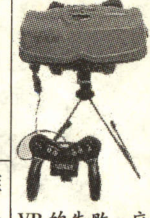
寄厚望的 DQ6，实际表现较平庸。

1995 年

发售游戏数:358 款

虽然发售的游戏款数很多，也有三巨匠：堀井雄二、坂口博信与鸟山明的《超时空之钥》，及《天外魔境 ZERO》、《DQ6》、《幻想传说》、《皇家骑士团 2》等强作助阵,但依然有不敌次世代主机之感。加上新机器 VB 的失败,对任天堂而言并不是个好年。





VB 的失败，应是科技对理想的支援不足的结果。


N64当年的失败刚好验证了中国一句古话“塞翁失马，焉知非福”。

1996年 发售游戏数:152款

虽然超任因为N64的发售而不得不让出主角位置，但依然有任天堂与克威尔共同开发的《马里奥RPG》、《星之卡比》、《火炎纹章～圣战的系谱》等强作可以玩，倒是N64的表现就……


←配合卫星资料传输系统，超任最先实验了TV GAME史上通信对战系统——“XBAND”。


→今年GB真正开始显山露水。

超任由此彻底转入衰退期

到2001年，应该已经彻底退出了历史舞台

1997年 发售游戏数:29款

出发慢了一步，并且走的有点不稳的N64终于慢慢稳定。跟当初FC一样，超任也在发售7年后退役。虽然如此，但超任的游戏在日本仍旧继续提供，而且实行购买档案的方式继续销售各种游戏。

1998年 发售游戏数:20款

今年继续有公司推出超任游戏，其中《星之卡比3》则是高水平之作。同时游戏档案销售模式依旧发挥了不小的作用，在继续为任氏江山创收。并且，在停止原始型号超任主机生产后，任天堂又推出了价格十分低廉的新造型超任——“Jr”。

1999年 发售游戏数:13款

虽然已经退役了，但超任依然在推出新的游戏，不管是新游戏也好，旧游戏也罢，它吸引玩家继续玩的要素还是很多。

2000年 发售游戏数:5款

竟然还有游戏推出？由于超任卡带机的特点，故障率很低，所以只要有游戏档案提供，对新老玩家而言1447款游戏可算是汪洋大海了。

超任游戏销售前十名

名次	作品名称	售量
1	超级马里奥赛车	382万
2	超级马里奥乐园	355万
3	勇者斗恶龙Ⅵ	320万
4	超级大金刚	300万
5	街头霸王Ⅱ	288万
6	勇者斗恶龙Ⅴ	280万
7	最终幻想Ⅵ	255万
8	最终幻想Ⅴ	245万
9	超级大金刚2	219万
10	超级马里奥合辑	212万





完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

～死の先を征く者たちに贈る福音書～



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

续六

～至高至深，至纯至真～





（接上期）

穿过胸口的剑

“拜托，这件事请一定要保密。”一名外貌清秀的战士哀求似地说着……

于好战国家古雷尔蒙非兰之中，发生了一件令骑士团成员啼笑皆非的事情……

“原本我以为只是个骨骼瘦小的年轻人，谁知道……我被你那高明的剑术给欺骗了！”说话的是法恩，古雷尔蒙非兰骑士团团长，不苟言笑又非常地正直。

但此时他正面对着属下请求他保密，保住这位骑士是女儿身的秘密……

“请务必一定要保密！”说话的是杰儿，头上绑着缎带，身着骑士团像征的铠甲，任谁一眼见到她都会认为她是个非常俊秀的骑士，但事实上她却是个女孩……

“那么、你能告诉我加入骑士团的理由以及真正的姓名吗？”

“好。”杰儿无奈地回答着……并开始慢慢地向法恩解释着她进入骑士团的原因……

自那天后，经过了一段时日，法恩守住了与杰儿之间的约定，至此为止知道杰儿真正身份的也仅止于法恩一人而已……

虽然是个女孩，“真没想到，在厉害的高手里面，竟然会有你这么一位令人吃惊的人物。”但法恩着实对于杰儿的表现感到满意。

“谢谢你的夸奖！”

打算拿出骑士团那些剑术不如杰儿的骑士们来比较时，“说真的和那些男人比起来……”法恩差点就说溜了嘴！

“你答应我不说的！”

“啊！抱歉、抱歉。”

“真是的！呵……”无奈地杰儿笑了一下……

“怎么了？”

“我是你的部下对吧？既然如此，你就应该表现得更神气些才是。”

“啊！抱歉、抱歉。”

“你看你，又来了！呵……”

“是吗？哈……”

长久下来，机会就像是有警觉性一样，总是自杰儿身边溜走……

就如杰儿所说的一样，她想要进入骑士团，原因无他，只为了寻求接近古雷尔蒙非兰骑士团一员马格那斯，并且杀了这个毁了她一切的男人……

“我绝对无法原谅马格那斯那个家伙。”

“不过，必须要找到机会才行。虽然最近那个家伙的身边没什么人，但是……”

“可恶，人就在附近，却无法下手……”

“目前也只有忍耐了！”

“我也许只是在利用你也说不

定。”

“……”法恩对于杰儿突如其来的一句话感到纳闷……

“如果你不具有骑士团团长身份的话，也许我看都不会看你一眼。我是个卑鄙的女人对吧？”

“即使那样也无所谓。就让我和你一起去吧！在出兵之前，马格那斯会主持为士兵所举行的祝福仪式。要下手的话，就只有趁这个机会了。”

“……听说马格那斯信奉的是邪神，这件事是真的吗？”

“嗯！没错。那个家伙也到此为止了。”

终于，杰儿一等再等的士兵出阵祝福仪式的日子到了……

法恩连同杰儿带着士兵前往马格那斯所在的房间。

“什么？”法恩非常地惊讶杰儿的一击竟在空气中被阻挡住了！

“看不见的墙壁挡住了攻击。”

同时，马格那斯面前浮现了一名妖艳的女性，面无血色的，杰儿丝毫无法自她身上感到任何生气……

事实上，这名妖艳的女性是不死者没错，她名叫J·D法尔斯……

法尔斯在出现后，她面前飘浮着带有人骨头的手杖便指向杰儿们……

法恩与两名骑士纷纷倒下，唯有杰儿站着……

法尔斯的魅惑咒文居然对杰儿无效。“什么，魅力惑咒文竟然无效？”马格那斯惊讶地叫着。

“马格那斯，你到底对大家做了什么？”

“你是法恩部下里的……呵……原来如此，原来是这么回事啊！这种事是怎么会发生的呢？禁止女人进入的骑士团里，怎么会让女人给混了进来。法恩这个家伙被女人给迷住了吗？亏我还以为他是个耿直的人，原来如此、原来如此。呵……”

法尔斯终于开口了。“真是一张可爱的脸。不过……却是个利用男人的坏女人。而且，这也成了限制自己想法的一个理由……哎呀！无法坦白的女人心还真是好啊！”她的声音令人着迷，但却也带着一股异样的感觉……

“你……！怪物，闭嘴！”

“哎哟！竟然叫我怪物。原本我还想帮你把心意表达出来的。要说的话，你应该称呼我为爱神邱比特不是吗？”法尔斯似乎看穿了杰儿的心思一般……“可恶……，我一定要杀了你！”

在杰儿说完的同时，眼前闪了一道白光，突然一名身着浅蓝色铠甲的女性出现于杰儿面前。



“什么？”

“战斗女神，巴尔基里！”马格那斯一眼便认出了眼前的女性……

“也有不请自来的邱比特哪！”

“哎哟!真是好久不见。上次见到你的时候，你是穿着深蓝色?还是黑色的铠甲啊?我记得好像应该不是这件浅蓝色的……。也罢，穿什么都一样。”

“不死者……，口头上的逞强也只能到这里为止了!”说完,巴尔基里便抽出了置于腰际的长剑。

“不死者，回到你应该回去的地方吧!”

“在那之前，发生在你后面的事不是比较重要?”

“什么?”

杰儿的腹部被长剑给刺穿了!“法恩，清醒吧……!”而持剑的人正是被法尔斯控制了的法恩。

法尔斯见场面已定。“听你差遣的人不是我。”便转身向马格那斯说。

对于法尔斯突如其来的一反常态,“你要做什么?”慌张的马格那斯紧张地跌坐在地上。

“一切的灾祸，就由你那个脆弱的身体来承担吧!”法尔斯锐利的眼神就像是要射出光芒似地说……

“后会有期呀!女神大人。”

“可恶。”随着法尔斯消失,巴尔基里也离开了。

而法尔斯消失后，魅惑咒文的效力也就跟着消失了。

法恩慢慢地醒了过来，并且发现了倒在他身旁的杰儿。“我、我是怎么了?这是……振作点!蕾娣希亚!”法恩叫着杰儿真正的名字……

“法恩?你恢复正常了?真是太好了。其实,我对你……”

“你不能死。振作一点!”

“拜托……一定要……打倒那个家伙……”杰儿终于吞下了最后一口气……

“蕾娣希亚……马格那斯你这家伙!”法恩放下已经离开他的杰儿，拿起长剑慢慢地走近马格那斯……

巴尔基里与布拉琪娜

鲁西欧一人独自地站在雅鲁哈拉的铃兰园中，呆呆地看着随风飘起的铃兰……

“鲁西欧，你在这里做什么?”芙蕾亚慢慢地走了过来，而跟在芙蕾亚身后的则是罗基……

“没、没什么。”

“骗人!你有烦恼吧?从你那心神不宁的样子就可看得出来。”

“真是的。所谓的神,就是什么事情都别想瞒他。确实，因为发生了些事情,所以我的脑子现在一片混乱。”

“然后呢?”

“嗯,其实……”

此时鲁西欧心里浮起的疑问是死?灵魂?勇者?神?以及……

像是被芙蕾亚看穿心思似的。“是巴尔基里?”

“她真是一位美女对吧?可惜态

度冷淡了些，你说是不是。”罗基在后搭腔地说。

“你在说什么呀！蕾娜斯姐姐怎么可能和你这种人扯上关系！”

“是…是……”

“其实这也没有什么好隐瞒的。好吧！我就告诉你……”芙蕾亚决定将实情告诉他……

所有事情的真相、她的原来姓名、给予的任务、以及存在的理由。

就像人死了之后，会以灵魂的方式轮回转生。

就像神会永远存在一样。

就像不死者被排除在时间之轮外一样。

巴尔基里以人类的姿态睡着，等到必要的时候转生为神，然后再度沉睡……

“人类的姿态？”鲁西欧对芙蕾亚的解说听得半知半解。

“嗯。不过，蕾娜斯姐姐完全没有记忆。”

“没有记忆？”

“嗯。虽然平时可以问她转世为人时的生活情形，不过之后芙蕾姐姐好像会将她的记忆封印起来。”

“将记忆封印？人类的？”

“不是说这次的任务特殊。就是说留下的记忆会妨碍任务的执行。啊！我是不是太多嘴了……”

“够了！我想要、把一切、全部都忘掉。”鲁西欧突然想起布拉琪娜死前所说过的这一句话……

“鲁西欧，你怎么了？”

“没、没什么。”

“……”

“唤回记忆的方法是？”

“那是不可能的。因为封印的人是芙蕾姐姐，所以能解开封印的就只有姐姐本人或者是奥汀大人。”

“你说得太多了吧？另外，芙蕾女神不是找你有事吗？”

经由罗基的提醒，芙蕾亚离开前去寻找姐姐芙蕾了。

在芙蕾的解说下，鲁西欧直觉地猜测着……

“布拉琪娜是巴尔基里？有没有什么可以唤回记忆的方法？”

看着思考入神的鲁西欧。“呵……”罗基冷笑了一下…

“你还有事要找我吗？”

“虽然可能无法直接解决，不过我倒是有一个好办法。”

“啊？”

“要解开封印，这确实不是件简单的事。不过如果去找巴尔基里谈谈的话，也许事情会有什么转机也不一定。你觉得呢？”

鲁西欧在罗基的带领下不知前往何处。

“奥汀会以一定的周期和巴尔基里取得连络。”

“用的是什么方法？”

“奥汀是用王房间内的水镜来连络。”

“换句话说，只要使用那个水镜，就可以和巴尔基里……”

“一点也没错。”

“不过,这种事会获得允许吗?”

“我是无所谓的啦！不过，你想想，只是使用一下水镜，这有可能犯下什么了不起的大罪吗?”

“……”

在前往罗基口中那置放水镜的房间时，似乎是一颗宝玉，在一座高台上闪闪发亮……

终于来到了水镜前，那是一座非常巨大的镜子，但却映不出任何影像。

“就是这个东西吗？这个要怎么使用?”

“只要闭上眼睛，然后专心地想着她的事就可以了！”

“巴尔基里你听得见吗?是我,鲁西欧。巴尔基里你听得见吗?巴尔基里……”鲁西欧照着罗基所说的想着巴尔基里……

“这到底是怎么一回事？你以为这么做会获得饶恕吗?”

“这个我知道。不过在那之前……”鲁西欧拿出了一样东西……

“鲁西欧,那是?”

“我现在要过去把这个耳环送给你,希望你能够收下。不过,由于另一个耳环放在别的隐密之处，所以……”

“你怎么会做出这种事？难道就只是为了这种小事而擅自使用水镜!”

“其实，我希望你能收下的并不是耳环……如果你能收下这个东西的话,那么说不定、不!我想你一定可以想起另一个耳环的放置地点。”

“我不知道在哪里！你这是要我去寻宝吗？竟然做这种傻事，你知道这么做会招致什么样的后果吗？为了这种……这种……无聊的事情!!!!”说完巴尔基里随即结束交谈。

“为什么，为什么事情会变成这样?”

“已经完成告别了吗?”

“请让我一个人静一静……”

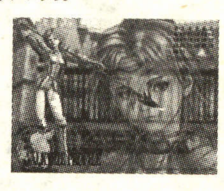
“那可不行。”

“咦?”

“这是……罗基?”

方才置于高台上的宝玉居然让罗基拿在手上，而且宝玉似乎正源源不绝地将力量灌输至罗基体内……

“你应该没有什么好后悔的了吧？至于我，因为得到了龙宝玉所以也一样很满足。当然，偷走这个东西的犯人就是你,鲁西欧。”



“你在说什么?”

“呵……你将会以夺走宝玉的叛贼罪名被我杀死。”

“别开玩笑了！我才不会让你称心如意呢!我现在还不能死!”

亚格塔因遗迹中的魔女

巴尔基里无法再继续去理会于神

界胡闹的鲁西欧，擅自动用水镜可不是小事，但是比起这事，主神奥汀亲自下达的命令却不可不去执行。

巴尔基里照主神奥汀所言，为了寻找那传说中拥有预言能力的魔女莉瑟里亚而来到了亚格塔因遗迹。

“伟大的魔女莉瑟里亚啊！我奉了主神奥汀的命令前来迎接你。”

“你是……？灵魂的使者，战斗女神巴尔基里？”

“是的。我的主神奥汀需要您的帮忙。请你和我一起……”

“由于我对于自身那股无法控制的强大力量感到绝望,因此便
结束自己的生命并且将灵魂封印了起来。我觉得，自己不应该存在于这个世界上。然后,在漫长的岁月里,我一直在等待能够阻止我的人出现。巴尔基里女神，你真的有办法解除我的痛苦和悲伤吗?”

战争的义意

“战争有干净和肮脏之分吗?”

“你那铠甲上所留下的想必是惨不忍睹的敌人鲜血吧?”

“那种东西和你们这种只讲表面,却掩饰事实的人正好很相配。”

苏芳的脑海里不断地出现着如此的话语。

“不是这样的。我、我……”

“怎么了?苏芳、你还好吧?”

“……没什么事……”

“我是在说你。虽然知道你对这次的任务不感兴趣，不过……你不要想太多了。我们只要依照由伪装兵假装成非战斗员的情报来行事就可以了!”

“可是……”

“不要去管情报的正确与否。”

“诗帆……我到底该怎么做才好……”迷惘的苏芳想起了死去的诗帆……

在执行进入城镇任务的过程中，上官前来询问情况。

“其他的地方情形如何?”

“是。我想应该都已经清理完毕了。”苏芳回答着。

“是吗?”说毕上官便离开继续视察其他地方。

“不、不要过来！你们快点逃吧！”在苏芳眼前的一名手持刀剑的男子说。

他的手真在发抖……

“……?”而苏芳则不明他口中的“你们”是……?

向他背后看去，有哭泣的孩子……有看似无助的妇女……

“我绝对不会让你们在这里乱来的!”

“……”

“现在这个状况是……我到底在做什么?为什么事情会变成这样?”

面对眼前的状况，苏芳突然想起了诗帆……

但也就在这个时候，苏芳受了致命伤，是那男子的攻击……

逝去的苏芳的灵魂见到了巴尔基里……

“你为什么不战斗?”

“……我正在想事情。”

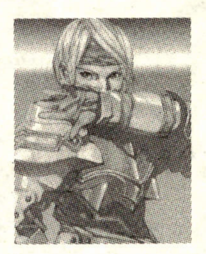
“想事情?”

“我在想，从什么时候开始，事情变成了这样。杀人的对象，竟然到了连女人、小孩都不放过的地步。虽说无情，不过如果有明确的理念的话，事情还说得过去。然而，实际地情形却是在残杀毫无抵抗力的人。我想要保护的，是那些被我杀害的人，而不是权威等这种无形的东西。”

面对死去的苏芳，“苏芳，你太善良了……”苏芳的上官也只能够这么说了……

和我一起走吧……

登场角色介绍



★杰儿★

等级●剑士/骑士

种族●人类

年龄●20

性别●女

出身地●捷拉贝伦

纤细的身材穿着厚重的铠甲，女骑士杰儿隐瞒性别加入了克雷蒙菲兰骑士团。原是人道主义者且自尊心极高的她会做出这样无谋的行动，是因为以前被卷入某个事件，使她丧失了财产、家人和所有重要的一切。从此，她便决心要向那个为了自己私欲而引发这些悲剧的仇人复仇。在不断地努力下，终于让她查到她的仇人是一个隶属克雷蒙菲兰骑士团、名叫马格那斯的男子。之后，杰儿便舍弃了本名“蕾娣希亚”、自己的过去……甚至于女人的身份，加入骑士团等待复仇的机会。在这样的情况下，成为杰儿心中支柱的是骑士团团长法恩。即使知道了她的身份和目的，却仍然以爱包容一切的法恩，让杰儿获得了极大的安慰。但是，命运却不允许她逃离悲惨的结局。

被变成傀儡的法恩一剑贯穿的杰儿，其临死的瞬间在想些什么？是无法完成复仇的遗憾？还是不必再隐藏自己思念？最后的答案，也只有将她选为勇者之魂的巴尔基里才知道吧……

★苏芳★

等级●侍

种族●人类

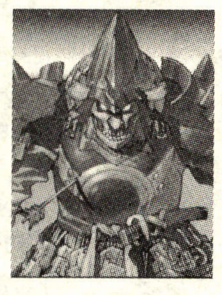
年龄●24

性别●男

出身地●倭国

分裂成大小国家、战乱频繁的倭国，当中有一个具有极高战斗力、几乎已成传说的战斗集团。苏芳即是此战斗集团“百鬼众”的一员，日夜都在

争战中渡过。高举冷酷无双的旗印，为了自己深信的正义打倒敌人。由集团的理念中找到生命目标的苏芳，穿上象征百鬼众的红盔甲，在无数个战场中穿梭。但是事实上……战争原本就没有所谓的正义。苏芳身上的盔甲，因被敌人和无反抗能力人们的鲜血浸透，而变得更增一层光辉。然后随着每次盔甲染上鲜血，苏芳心中便发出悲鸣。依循着集团理念行动的百鬼众，并不是他所追求的正义团体，只是一个单纯的杀戮部队……苦恼、迷惑，但仍然继续挥刀杀戮的苏芳，在和歌姬诗帆相遇后了解自己罪孽之深重，最后投身在村民们的白刃下……



化为修罗则太过温柔，拥有自我牺牲精神的苏芳。在巴尔基里身边战斗的他，今后是否能彻底实现他自身的正义呢？如果只有努力克服软弱之心的人，才配成为勇者之魂的话，那么他可说是真正的英雄吧！

★莉瑟里亚★

等级●魔术师/预言者

种族●人类

年龄●不详

性别●女

出身地●不明

从世界创世至今，虽然出现了许多的神和英雄，但具有预知能力的却只有2人。其中之一是雅神族的始祖“优米尔”，另一人即是莉瑟里亚。在人间界米德格德诞生后没多久，她就自行结束了生命。传说中，她是因为厌恶自己过于强大的能力才选择死亡，但事实上却有其他原因。在当时的世界，由奥汀所率领的地之神族与布拉姆斯所统治的不死者正在争战不休，一直无法分出胜负。在这情势下，拥有预知能力的莉瑟里亚等于是瓦解双方势力平衡的存在。充满自我牺牲和博爱精神的莉瑟里亚，不希望因为自己而使战火扩大、增加更多牺牲者，因此便选择了死亡。为了怕自己死后的灵魂和肉体会被人恶用，她甚至还封印了自己转生的道路。

但是，已经沉睡了数百年的莉瑟里亚，为何会答应巴尔基里的请求而帮助她呢？如果是纯粹地对力量强大者的顺服，那么从前的她就不会走上死亡这条路。或许，莉瑟里亚借由自己的预知能力，可以看到在这个等待巴尔基里命运的背后，有自己幸福的未来也说不定。而对于一直以来，因为拥有这个强大的力量而命运多舛的她，一定对未来寄托了无限的希望。





神界叛徒

古代坟墓亚门迪

里面放着太古王尸骸的巨大坟墓。虽然是有许多活人一起陪葬的王，不过因为生前举行了密集的魔咒契约，因此得以不死者姿态再度复活。必须将已死而且遭到奴役的灵魂解放。

修复炎咒宝珠之后，巴尔基里开始搜寻世界传来的声音。结果，她听到了从古代坟墓亚门迪传出的痛苦哀号声。进到坟墓里面后，巴尔基里一方面提升随行勇者们的能力，一方面寻找此地的罪恶根源。虽然坟墓内机关重重，不过靠着巴尔基里的机智和勇气，最后她终于来到了不死者亚基塔洛沙的面前。

亚基塔洛沙："世代不断地在更替，我的王国同样也不例外地卷入了这股漩涡……。不过，我的王国将从现在开始重建，而且恢复到和往日一样的光荣。"

听到亚基塔洛沙的这一番话，巴尔基里不以为然地说："你这可恶的家伙，为了要得到这身丑陋的模样，不知道把多少人的性命拿来当做祭品。"

亚基塔洛沙："什么祭品，真是无礼的说法。应该说,人民为了国王,国王为了人民才对。我身为国王，当然有义务将人民的灵魂升华至崇高的灵魂，并且引领他们前往乐园。而所谓的乐园，就是亚门迪这个地方！你没有听到人民所发出的喜悦声音吗?"

听到此言，巴尔基里很生气地用剑指着亚基塔洛沙说："你把死者的悲鸣当成是一种乐趣吗！不死者……消失吧！"

说完，巴尔基里便和古代之王亚基塔洛沙打了起来。在经过一番苦战之后，巴尔基里等人终于将古代之王亚基塔洛沙打倒。

亚基塔洛沙:"怎么可能……。我的王国,我所向往的乐园。不过,我是不死之身，我还会再回来的，你等着吧!哈哈哈!!!"

打倒亚基塔洛沙之后，此时也刚好到了巴尔基里回神界报告的时候。不过，此时在神界却发生了一件非常令人震惊的事。

芙蕾:"好久不见，蕾娜斯。我有个不好的消息要告诉你。你送至神界的勇者中，有一个人做出了背叛奥汀大人的事。那个人的名字叫鲁西欧。当时也在现场的罗基将他当场解决了。他涉嫌盗取龙宝玉，并且将它传送至人间界藏起来。目前龙宝玉的下落不明，蕾娜斯你知道可能会在哪里吗？蕾娜斯……我有重要的任务要交给你，请你将被盗至人间界的龙宝玉给找出来。我期待你的佳音。"

巴尔基里怎么也没有想到，这次回到神界会听到这么令人震惊的消

息。虽然巴尔基里搞不清楚这到底是怎么一回事，不过她也只能按照芙蕾所给予的指示前往人间界寻找龙宝玉。

另一方面，芙蕾也向奥汀报告了龙宝玉失窃的事。

奥汀:“什么!龙宝玉被……?”

芙蕾:“是的。”

为了要了解事情的经过，奥汀把当时人也在现场的罗基找了过来，并且大致地寻问了一下当时发生的情形。

奥汀:“事情真是如你所说的?”

罗基:“是的。水镜上面应该还留有使用过的波纹。”

奥汀:“好了,你可以退下了。”

由于现场没有留下不利于罗基的证据，因此奥汀只好无奈地将他斥回。

芙蕾:“就这样让他走了吗?”

奥汀:“嗯。目前没有证据可以证明他的说词不是真的。”

芙蕾：“就是称为鲁西欧的人类利用水镜将龙宝玉藏到人间界这件事?”

奥汀:“嗯。”

芙蕾:“不过,那个人类的目的并不明。而且，和巨人族私通这件事也很难令人相信。”

奥汀：“罗基的身上并没有龙宝玉……。”

芙蕾:“……”

奥汀：“目前所有的一切都只能当作是不确定的情报。因此……”

奥汀：“暂时先放罗基一马。不过，一旦发现他所说的全是假话的话，那么就算是同族，我也不会轻易地饶过他!”

另一方面，重新回到人间界的巴尔基里，心里一直在想着和鲁西欧有关的事（鲁西欧把龙宝玉给……，我现在就将耳环送过去，希望你能收下……。不过，另一个耳环藏在另一个地方,所以……。)

不过，由于当前的首要目的就是找出龙宝玉，因此巴尔基里暂时先把鲁西欧的事放在一边，然后朝着安置龙宝玉的地方奉龙殿前进……



←HARD MODE 下“仲间EVENT”的发生顺序——每个难度下都有四种顺序。这是其中的一种。

以"新"立意的《超 GAME BOY 特辑》

文/TRY

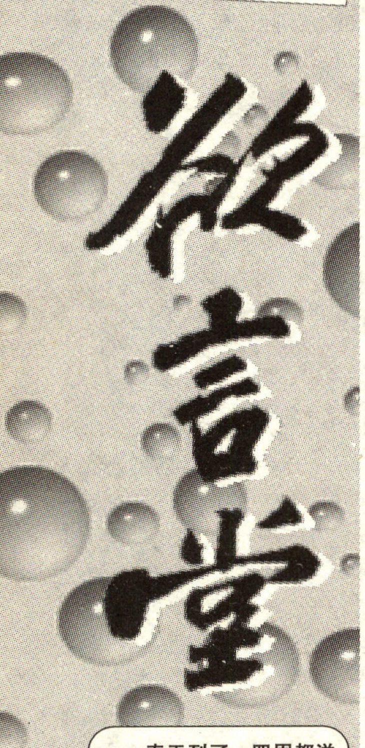
《电子游戏软件》杂志编辑的游戏图书应该算不少了，但作为系列图书出版的，除《秘技宝典》外，大概就数 GAME BOY 系列了。1998 年首次推出《GAME BOY 特辑》，开始时销量并不太好。不想生命力却极顽强，一年多的时间竟再版了六次，创《电软》图书的再版纪录。次年，又编写了《绝对 GAME BOY 读本》。这本书在深度和广度上都超过了《GAME BOY 特辑》，除完正收录了 89—98 年 GB 游戏 700 多部，游戏攻略近 30 部，还有日本权威杂志推荐的 100 部 GB 经典游戏。同时用相当篇幅介绍了有关 GB 之父横井军平的纪念文章、评论以及关于横井的漫画，都生动有趣而且很有阅读价值。2000 年春天，《GAME BOY 千年珍藏书》问世，介绍 99—2000 年游戏 100 多部及"口袋妖怪·金、银"等十余部游戏攻略。页数上比前两本要厚很多，在资料收集上下了很大功夫，但创新上就有些欠缺。

今年 3 月下旬出版的《超 GAME BOY 特辑》，纠《千年》之偏，在"新"字上狠下功夫。120 部游戏介绍全是新的，十几部游戏攻略全是新的，有关 GB 的评论全是新的，秘技全是新的。总之是要以"新"做为其卖点，把最新的 GAME BOY 游戏介绍给读者。攻略上有刚推出的"口袋妖怪水晶完正版"，"勇者 3"，"勇者 1、2"，"徽章机器人"等，对喜欢玩 GB 游戏的玩家是应时之作。

四年来每年编一本 GB 游戏特辑，是预先没有想到的。应该感谢 GB 为上亿玩家带来的福音。89 年到现在，一部主机流行愈十年而"红旗不倒"，在游戏业或家电业绝对是个异数，大概也是空前绝后的。GB 的流行无疑有上千部游戏软件的支撑，但真正使其流行并长盛不衰的其实只是两款游戏。一是发行初期被称为"独一无二"的"俄罗斯方块"，使任天堂一举击败功能强大的世嘉掌机 GAME GEAR，确立了手掌机市场的霸主地位。 二是任天堂危亡之秋蹦出来的小怪物皮卡丘，使任天堂在索尼次世代战争的毁灭性打击中能屹立至今。我们不得不佩服任天堂生命力之顽强，也不能不叹服命运之诡异和不可捉摸。

《电软》是在 GAME BOY 式微时坚持介绍 GB 游戏的国内唯一媒体，今天它在耕耘的土地上收获第四批果实是理所当然的。不过并非所有的时候都是一分耕耘一分收获，这需要一点运气。

读者来信



春天到了，四周都洋溢着温馨的气息。不知不觉中已经渡过了寒冬，最新一期的“欲言堂”又与大家见面了。在这里，栏目责编向读者们表示忠心的感谢，感谢一直以来大家对“欲言堂”的支持。一封封热情洋溢的来信表达出了玩家们对游戏的喜爱，道出了对游戏的看法。相信，今后的“欲言堂”一定会在大家的支持下更加精彩。

这不是一颗流星

这不是一颗流星，这绝不是一颗流星，尽管，都已没有人再去留意它所悄然绽放出的类似永恒的色彩。路过的人们依旧被各自的忙碌所淹没，没有人再多看它一眼。其实，他们过去都曾为它的光芒而唏嘘，而当一时的兴趣和热情逐渐消退的时候，他们正悄悄地将它遗忘。

它被冷落着，仅有的自信也慢慢地褪了颜色。它后悔了，后悔自己的执着。当别人在一旁鼓吹渲染的时候，自己居然那么天真就去相信——随便地相信，似乎是这世间最蠢的行为。然而，它做梦也没想到自己也会犯同样的错误。

它失落着，它无助，它痛苦，并不是因为自己曾经拥有的喧哗与喝采此刻已荡然无存，而是因为它丢了它的梦。它才发现原来这个梦是那么的脆弱。那梦居然都不等它前来，自己就先破灭了。

当它在满满的希望与幸福之中张开翅膀，准备拥抱梦的时候，居然只得到梦的碎片……那使它只好以流星般的身影，在华丽之后，坠落……

它疼痛。它的泪水和伤口，交织着印刻在它走过的地方。它是很不甘，可又是如此迷茫，不知方向……它究竟要到哪里才能找到自己的梦想呢，如果寻找、寻找、不停地寻找，结果，就会乐观吗？

会吗？

但愿这一切不只是一场过份美丽的梦！

在风里听到某个声音的召唤，唤它回来。而蹒跚前行的它并没有回头……它很清楚，已经回不去了，所以，还是要将剩下的路走完……

现在，在这个世界上，在这个充满了冷漠与嘲笑的世界上，也就只剩它还在相信着：它有永恒的心。

它——绝不是一颗流星。

天津　花生

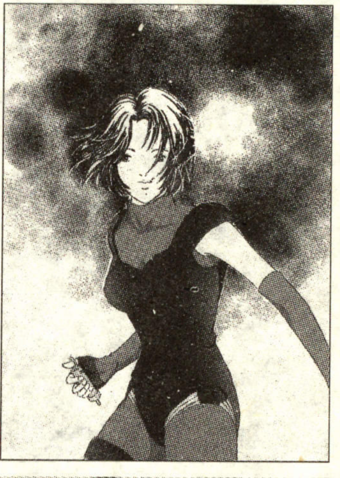
文后：放寒假的第一天突然写了这篇文章，思

想基础大概与这几期的《批评》有关。我再感叹一句这真是一本好书不知算不算多。

但是，说实话，我这篇文章写给谁我自己都不太清楚。是给中国电玩业？中国的某些流星一般的游戏公司？中国的玩家？还有，是……哇噻！也许一个小毛孩子的我根本担负不起这么多呢，那么算写给我自己的好了吧！写这篇文章时心情有点闷，所以压抑了些，可是结果却是坚定不移的，反正流星的路，我要走下去！

派派皆玩家

近几年随着各种次世代游戏主机的不断出现，在玩家中开始出现了一种较为反常的现象，即过份追求主机的性能，却忽略了游戏。以前我们是为了玩游戏而买主机，而现在却是为了主机的性能而买主机。诚然，追求高科技、高性能的主机是玩家的天性，但再高性能的主机，如果没有好玩的游戏，我们将它买回来干吗呢？另外随着主机种类的不同，在玩家中也形成了不同主机的拥护者。目前看来这些拥护者主要以世嘉派和索尼派为主。每次翻开《电软》，总能在其中看到世嘉派与索尼派之间的争论，各家说各家的主机性能强、游戏好，大家互相之间针锋相对、互相攻击，好象来《电软》不是为了玩游戏，而是来评比最强主机似的?！其实无论世嘉派还是索尼派，我们都是为了玩游戏而聚到一起，本身大家都是玩家，既然有缘在《电软》这个大家庭聚在一起，就应该互相推荐一些好的游戏、谈谈自己的游戏心得，大家相互交流一下，其乐融融，岂不快哉！何必象现在这样结成索尼派、世嘉派（将来亦可能会出现



《恐龙危机2》 北京 哲雨

我的游戏观点

最近常听到批PS版《射雕》的，网上也有。有人大叫着：『不好玩』、『不好看』、『垃圾』。说实话我未看过原著，但从游戏角度看我认为游戏很好。有人说该游戏开头动画太短，试问：这是游戏还是卡通片?游戏中对战、配音、场景都很出色。有人拿她与《FF》比。的确她没有《FF》那么华丽、好看，但她更适合中国人，大部分的对话配音，比很多日文游戏都棒。至少比《DQ7》强吧？

PS好不容易出了款国人制作的游戏，许多人不但不支持反而贬低甚至谩骂真是不应该。

玩友　黄磊

NGC派、微软派)，互相攻击、互相指责呢?

我们买游戏机，应该看该主机上是不是有很多好玩的游戏，而不是看这部主机的性能比别的主机性能高多少！作为一名玩家，我们应该站在客观的立场来看待主机和游戏，不能因为自己没有某台主机而说这台主机上的游戏全部不好玩，因为自己有某台主机而说它的游戏好。这是一种自欺欺人的态度，也是一个玩家所不应该有的态度。一个真正的玩家，会



辽宁　张伟

从游戏的角度来看待和选择一台游戏主机，而不是从各种主机所列出的那些繁多的数据对比中来选择主机。

一定要记住:“我们玩的是游戏而不是主机!!”

安徽　叶枫

分派对还是不对？常常收到玩家来的批评信，曰：你们总是帮XX说话，恶意炒作！冤呀，我们又何尝不愿大家一起坐下来心平气和的探讨呢？其实，硬件派之间的争论焦点在于——我的主机不差和我爱玩的游戏最好。从这种观点出发当然会引发争论。如果抛开硬件，单看软件可能出现的分歧就会更大。不仅是读者，有时候众小编在一起也会讨论讨论硬件及软件，但是一番探讨之后就会令人茅塞顿开。有“吵架”的就有“劝架”的，叶读者就属于后者。所以，才有了这个标题——派派皆玩家！

春节好，为了与贵刊建立更进一步的联系，特致信问候，只有一个意见需要指出，如下：

贵刊(其它同类刊物也是)比较常用的一个成语“差强人意”似乎很时

我看『电子海洛因』

无锡　郭俊

得更好。

们谈谈心，也许一切都会变们能变得开明些，多和孩子越来越好。但愿中国的家长而我的成绩也没下降，反而对电玩有兴趣，就鼓励我玩，的家长比较开明，他认为我同临的主要问题。所幸，我玩游戏。这就是玩在闯关族游戏就会变坏，而抵制孩子些不明事理的人认为孩子玩是舆论，由于一两个事件，一沟通，让其压力加大，第二就长，一位追求分数，不和孩子不理智的事呢？第一就是家么让这些理智的人做出一些理智的，可以约束的。是什玩可能会使人着迷，但人是么喜欢他迷上它。的确，电响，而没有客观想一想为什电子游戏对青少年的负面影任的，这个人只是主观地看说这个词的人是要负责

尚，连众多投稿的读者们都尝试使用，可惜都是百用不爽（爽：成功也），也许该成语不太常用，也许受了其它文章的影响，大家都在望文生义，如2001年2月刊P78《射雕大讨论》中（广西邓家典）、P10保镖续作消息（第三行），从语境判断，大概也用错了。以往月刊中也多次出现类似错误，不列举了。

字引を引いてください（请察看一下词典）该成语到底是什么意思，若贵刊能接受本人意见，并于下期改进的话，可真是“虚怀若谷”，有错就改（本山语：改了再犯），希望贵刊更上一层楼，让每个玩家都说：“嗯！这期《电软》差强人意！

李东

建议“批评”

我以为，文章插图分五等：

一等：原创（作者或编辑自画），与文章呼应，如虎添翼，不重复。

二等：非原创，与文章呼应不重复。

三等：非原创，基本与文章呼应，不重复。

四等：原创，图不搭文意（牵强），不重复。

五等：非原创，图不搭文意，不知所谓。接二连三重复使用。

纵观贵刊《游戏批评》文章一级棒，没说的，但插图马马虎虎，应付了事，反复使用，愈演愈烈。上次去信说了一回，本以为这次会有改变，谁知……！

记得我的语文老师说过一句话：“一篇文章写出来之后，就不再属于作者了，而是属于社会。”当时还觉得这

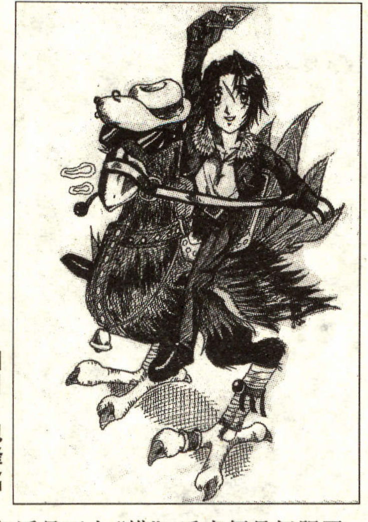


安徽 刘刚

我论TV'PC

TV GAME游戏机最大优越的地方在于它的配置。如PS，它在出场前就是由最专业的人员为您配上最专业的配置；而你买回它后，可以玩任一款PS游戏（不考虑D版因素）；而PC呢，则麻烦得多。首先要有足够的空间，再加上声卡、3D加速卡……这些就够忙一阵了。假如您刚买回一个PC 3D游戏，没有3D卡——别想玩了。

而在软件上，TV GAME也显示出了它的优越性。家用机上发行的游戏很多如FF系列，DQ系列，WE系列……这些软件推动了家用机的发展。而PC GAME中的游戏，据我所知（恕我孤陋寡闻），没有多少游戏能够引发抢购狂潮的。（接下页）


四川 包峰铭

句话是否太“横”，后来便是佩服了。同样的，一本书，如《游戏批评》，自从其诞生之日起，就不再属于编辑们了，而是广大喜爱它的读者的“财富”。

我也是其中一员。要不然……费什么话，爱买不买《批评》，省了这寄信的 8 角钱还能买颗糖吃吃。对吧？望请小编慎思。革命尚未成功，同志还需努力。

广西 乱

“地板”工的看法

看了几期《批评》，感觉高层次的玩家还是太少，导致稿费总被王骏生，Silence、王紫烁等几人瓜分，还常拖内部人员出台凑数。在此情况下《批评》已成“注水猪肉”，大肆掺入 PC 内容。虽然知《批评》编辑方针如此，但第三辑以超长篇幅研究属于 PC 专利的 FPS 游戏给人当头棒喝：平日饱受打击，被诬为“电子海洛因吸食者”，好容易盼出一本《游戏批评》，却如“注水猪肉”一般令人食不甘味，悲乎！

PC 在国内是主流，无法否认。但 PC 游戏的文化在何处？除去只有战略战斗无甚内涵的即时战略、FPS 游戏，除去千篇一律无甚创新的经营模拟、大富翁游戏，余下的也只有庸俗、老旧、暴力、色情了。虽然也有《心跳回忆》、《大航海时代》这种巨作，但还是敌不过其它的庸俗作品。总之《批评》还是少惹 PC 为妙，小心落得个 TV 玩家喊打、PC 玩家不屑的悲哀下场！

而《批评》在整体结构配合上也不够好。像第二辑 GAME ARTS 公司介绍，与《格兰蒂亚 2》小说两文相配合就

游戏、电软、我

因为软件的吸引而促使玩家去购买 PC 的例子更是少之又少。经常看到、听到有人为了『莎木』去购买 DC，为了『合金装备』去买 PS2 的，但就没有听过有人为了一款什么游戏去买 PC 的。任天堂公司一推出『口袋妖怪』系列便引发了 GB 狂潮，现已售出了 1 亿台……，这些都说明了家用机的软件上作的功夫的确比 PC GAME 多。


谭学清 IORI YAGAMI

很不错，但三四辑为何不配合《太正风情记》谈一谈藤岛康介（我是“女神”迷）或广井王子的RED公司?虽然反町隆史也很帅，但游戏杂志讲《樱大战》不提藤岛康介多少总有些失望,希望《樱3》发售时能不再失望。

关于地板问题也有些耿耿于怀。主要是因为讲空话、大话、假话、套话的人太多。不信你看那些支持正版的家伙买不买中文的《射雕英雄传》；买地板不好，损日美游戏公司；但口称友善而背地捅人一刀的人更可恶，何况捅的是咱同胞！买正版的朋友，有本事每年你花几千块买游戏，或是守着几个正版过几年，否则你给我闭嘴！

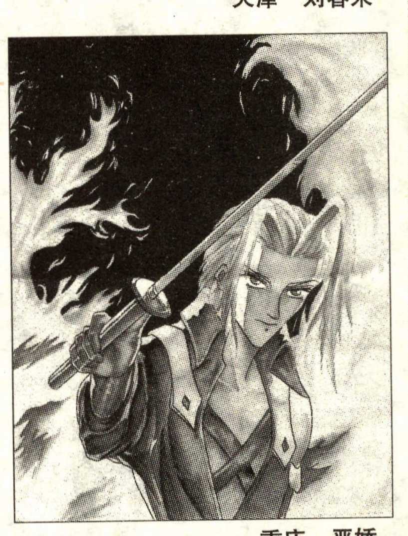
牢骚发完，神清气爽。但虽是牢骚，对于《批评》来说还是一些中肯的意见与建议；大家都希望《批评》更好，更贴近读者与玩家，尤其是我这个四岁就看人打ATARI的中等层次玩家。还请《批评》不要辜负大家。

本来想送各位贺卡，但钱买了《菜鸟通》——这本书不坏，所以请各位原谅。

铺“地板”工人　秦剑

自从《游戏批评》将我的心与中国游戏业联系起来后，我就时常做这样梦，梦想着中国游戏业将来有一天能够像日本游戏业那样成为全球瞩目的焦点。可是事实与构想总是相差很远，我希望“丑小鸭”变成“白天鹅”的那天早日到来,怎么办?作为一名中国玩家，我要尽我所能支持中国游戏业。我爱玩游戏，但我更爱看到中国游戏业的腾飞,因为那是自豪的。

天津　刘春来



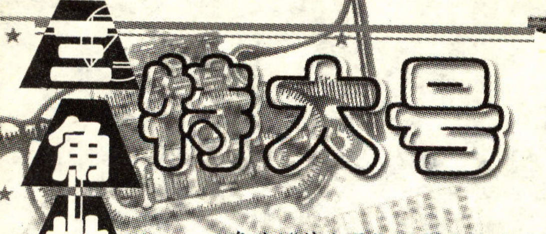
重庆　严娇

我的游戏情结

《SD高达G世纪F》是高达20周年的一个延续。在前两作的基础上，本作又发展出『黑历史密码』，高便于广大玩家生产出强力高达。战斗画面改进不大，高解析度让人看了舒服，但在局部放大时有色块出现。音乐上自然是利用现成资源，不过万岱准备了几首原创音乐。本作几乎收集了所有在高达中出场的机体，还加入了几种强大的原创机体，增加的多种模式，特别适合我这样的虐待狂。此外，高素质的Q版高达演出也让人不得不提。

用一句很土的话来结束：这是一款GUNDAM迷不可多得的至宝。

西安　张博



三角地"特大号"的推出要感谢热情的读者。5期《批评》上萧雪枫的《艺术化之于游戏》"招"来了不少有志之士的檄文。在看过这些或热情、或激进、或理性的文章后，倍感不少读者对游戏有很深"层次"的理解，让彩火有不登就难受的冲动。这回出于版面限制，只能精选两篇意见相对的文章，以馈广大读者们广大的热情。

三角地，北京大学学生课堂于宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

本期专题

"游戏＝艺术？"

主持：彩火·阳
嘉宾：萧雪枫

彩火：知道吗？你的文章可是招来不少讨论呀，你有什么感受呢？

雪枫：有讨论是最好的，至少证明了国内有不少朋友对游戏已经不只停留在表面上。有了好的讨论氛围，而且是理性的，对所有人都会是一个促进。

彩火：有不少朋友都反对你的观点呢。

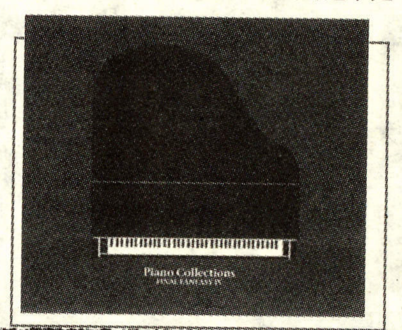
雪枫：是吗？其实观点都是个人的，理论的起点和思辩的逻辑也各不相同，也不可能说自己的理论是完美的。有建设性的冲突对作者，对读者都是好的，希望真能营造出个百家争鸣的环境。

彩火：好吧，先看看这个持否定"游戏＝艺术"态度的，来自天津外国语学院的 Letyoudown 的观点吧。

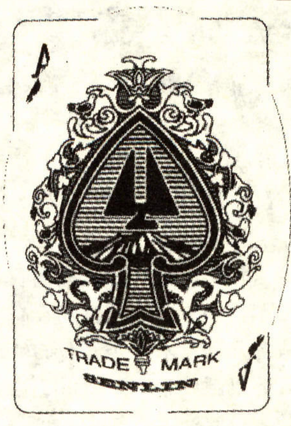
游戏就是游戏 她不是艺术 ★文/Letyoudown

记不得最早听到有人把游戏称为艺术是什么时候，但我一直不喜欢这个提法。这种观点是随着次世代主机所带来的巨大的视觉及听觉冲击力使我们瞠目结舌而产生的，而后又成为一些玩家向视电子游戏为洪水猛兽之人宣讲玩之道的组成部分。现在大家对游戏画面已不像当初那么感冒，把游戏当作海洛因的人也在举起钢鞭将游戏厅砸个稀烂后扬长而去，也许我们可以在这样一种情况下，平心静气地说说艺术与游戏的问题。

人们喜爱艺术，因为对美的追求是



人类的天性。同样，人们玩游戏，因为也是人类的天性。同为人类的天性，本无贵贱之分，那为什么一定要把游戏拽到艺术的圈子里去呢？为了提高游戏的地位？人们找出这样的理由，但久而久之便忽略了其根源，倒把这当成了理所当然，这是中国玩家的悲哀。



应当肯定的是现在的游戏从艺术中吸收了大量养份。没有好的画面、音乐、剧本便无法成为优秀的作品，但如果有这样一部作品，玩过的人无不被她折服：有人说他从中看到了最美的风景，有人说他从中听到只应天上有的旋律，有人说他从中领悟了人生，可是没有人记得游戏的系统，记得某一场经典之战，记得击败对手的喜悦……这是一部好的作品吗？俄罗斯方块和吃豆不是艺术品，因为她们所表现的是游戏的核心：超强的游戏性。后来游戏制作者在这个核心的外面加上了越来越厚的以艺术形式来表现的外套，但只要核心没有变质，她的本质就不会改变。

在《艺术化之于电子游戏》中，作者认为“艺术化”将为电子游戏带来的是开发重点的改变，而这种改变的结果就是游戏性的泯灭！制作者把太多的精力投入到虚拟真实的制作，自由度的提升上，而没有为这个游戏制作一个好的规则，游戏者最终会迷失在游戏中。如果玩一个游戏而没有目的，我是不会坚持下去的。

游戏的存在源于对娱乐的需求，作为一种娱乐的方式，电子游戏就不应该去攀艺术的高枝。如果游戏制作人不想做令玩家满意的游戏，而是像艺术家一样去追求自己认为完美的作品，那岂非本末倒置？电子游戏存在一天，就该沿着自己的路一直走下去。可怕的是现在的趋势很不妙，在技术进步的推动下，游戏似乎正沿着萧雪枫所描绘的方向前进。核心在外套的包裹中开始变质，在图象与音效提升的同时，在游戏性上的创新与发展却少得可怜，甚至在倒退，好在有人还能看到这一点。我们大声疾呼，只是不知有谁会听。

扑克牌好玩，便有能工巧匠绘西游记人物谱于其上，扑克成了艺术品。起初有人说这不直观，不好用，可后来都是这样的纸牌，好此道者便不出声了。一顽童看了这牌深感迷惑，问道：“为什么叫这是 Queen，这不是猪八戒吗？”

彩火：言辞激烈呀，好象专门针对你似的。

雪枫：我想这位 Letyoudown 是个很纯正的玩家，认为游戏性好坏，或者说游戏的好玩与否，目的性明确如何，是最重要的。可能是单纯用玩具的标准来衡量好坏。当然这不能说错，但我觉得……

彩火：稍等，您的观点还是在看完下篇上海秦青的《电子游戏艺术的质疑》后再说吧。还有要说一下，Letyoudown 的真名是什么？与我们联系，以方便寄稿费，送铁啊。

电子游戏艺术的质疑

文/秦青

①电子游戏成为新艺术的可能性

电子游戏能否成为新艺术形式？答案是肯定的。但其道理何在呢？

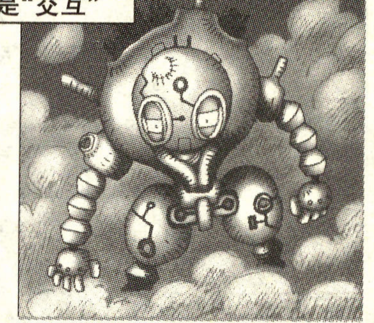
有坚实的经济基础和社会基础是一样事物赖以生存的必要条件，不过却不足以使其上升到成为新型艺术的高度。比如计算机硬件制造这个上世纪新兴行业，由于其产品在各个领域的实用性，盈利及普及度不言而喻，但现在就没有这个“硬件制造艺术”，为什么？因为它缺少一种特殊的形式，将感性思想（可以与理性思想夹杂）转化为可感知事物的形式。计算机硬件制造充其量不过是满足若干技术指标，其形式就是机械化的工具生产，从产品到制作流程并不反映任何人性思想。

而在油画或歌剧这类艺术伤口中我们每每体会到作者的意图或称之为精神的东西，这便是它们各自的形式所带给我们的。

电子游戏作品，尤其是其中的大作，涵盖音乐、绘画、语言等多种表现人性的形式，并且通过它们表现了大量的人性思想，已可称之为艺术。但这些都是前人的果实，要想另起炉灶，突破旧有形式形成一门新类别，没有自已独特的东西是不行的。像电影的视觉流动形式便是其他艺术形式所不具有的，这一独有形式发展出来的诸如蒙太奇的手段进一步拉开了与其他艺术的距离，使其拥有了较明显的艺术性。

电子游戏所独具的艺术形式便是“交互”

关于“交互”，不同的角度有不同的说法。归结到电子游戏，并可称之为艺术形式的，应该指人与软件的交流。在早期游戏中，由于硬件表现力不佳，制作公司不得不从多方面下手解决问题。比如配置手柄按钮，造成操作手忙脚乱加强紧张气氛或者以某一操作模式贯穿整个游戏来表现单一主题(就是现在的游戏类别)。这便是早期的“交互”了。因为它们直接参与了表现游戏风格及深层次内涵，可说有点艺术形式的味道。直到现在，早期“交互”在很多游戏中虽作用不再，但仍扮演着重要的



角色。代表如《生化危机》，其选择AVG模式以及那个特殊的移动方式对恐怖血腥游戏的高度抽象做出了贡献，但大家看到了，这些手段主要体现在操作模块上，对硬件的依赖相当强且缺乏灵活



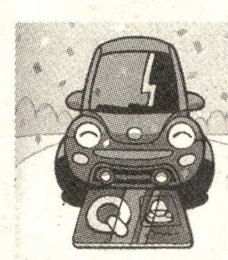
性。所以对于渐渐将手柄操作视为机械化作业的玩家来说，这种硬性“交互”的效力便日趋不济了。结果就是今天当我们再次谈论《生化危机》效果为何如此强烈的时候根本不会说到它的游戏类别和移动方式。硬性“交互”的艺术自然得不到认可。

应该说，同电影一样，“交互”的艺术也是直到游戏发展到一定水平才渐渐显露出来的。这就是从硬“交互”发展而来的软“交互”。

我们很容易发现现在的游戏，内容和类别上都在逐渐细化及多样化，根据游戏中不同的情况我们必须发展出一套自己的策略，这使得我们与自己控制的角色作深一层次的交流，主人公行为的合理性直接影响我们的决策。很好的例子就是《合金装备》，分别玩过FC版及PS版的玩家应有所体会。在FC版中你几乎无法理解主人公为何要躲躲闪闪但仍要玩下去，而在PS版中你则开始替主人公考虑如何生存下去了。《合金装备》的游戏精神一直未变，变的是小岛秀夫将FC动作游戏的传统规则升华至PS上的由实际行为中抽象出来的一套模式。依照故事环境的不同，即使同种类的游戏它们的这种模式也会大相径庭，制作人完全根据自己的意愿选择最能发挥游戏精神的行为将其抽象至一套模式，而无须考虑某类游戏的固定游戏规则。由此而产生的作品，使玩家更易于理解主人公的行为和游戏的意图，进而深入一步体会作品的内涵也就不会再难。因为数部这类游戏的出现，使得游戏的深层次东西一夜之间为人们所了解，起着根本作用的因素便是抛弃硬性类型“交互”的软性行为模式“交互”，把“交互”定义为人与软件的交流正是由软“交互”而来。

“交互”作为游戏的独有形式，目前在表现人性思想上虽未发挥更大的作用，但其向着这条路发展之后的前景是可以想象的，因此游戏成为一种新的艺术类别绝对可能。

② 电子游戏新艺术对我们的意义



不可否认，软“交互”的艺术仍未深入人心，甚至包括大多数游戏制作人。如今的现状就是我们正处于硬“交互”与软“交互”的中间期。反映这一事实的最大代表便是《FF8》，这部巨作融入了丰富的电影元素，平滑的运镜、蒙太奇以及恰到好处的配乐，担负了游戏所有的主题及深层次内涵的表现。而“交互”部分依旧沿用老的套路，并未根据新的环境设置做出应有的调整，至多不过是作为发展剧情的工具和看完CG之后的消遣，极不合理。

既然有了替代品，“交互”是否要体现其艺术性便无可无不可了。这直接抑制了软“交互”的发展，导致游戏独立艺术上的止步不前。

同时，对于电子游戏未来的发展，我们看到人们是想让它成为自己梦想的载体,也就是最高思想表现形式。在完全虚拟现实实现的那一霎那，“交互”中的行为模式被具体地还原成个别无联系的行为。相应的,玩家又将自己的个别行为加了进去。整个的混合形态别说无法体现原作的制作思想，有时甚至与游戏环境也极不协调，但玩家却可以为所欲为畅游其中去实现自己的梦想，结果是“交互”被硬生生压成了毫无个性的放纵的工具，只剩下与 NPC 的对谈这些其他形式的艺术。而在自己可以干想干的事之后，我们又要求可以自己创造情节、控制局势的发展（在现实生活中要看别人眼色过日子的人尤甚）。在这种情节高度发展的背后，我们应当看到的是文学剧本这种艺术形式的离游戏而去，再加上虚拟现实的第一人称视角，什么运镜、蒙太奇都不需要了，电影元素又自顾自走了。真正可替代“交互”表现内涵的艺术形式也所剩无几。届时别说体现游戏本身的独特“交互”艺术性，就连基本的要靠其他形式来体现的艺术性也很难实现了。根本不用谈什么新艺术。

但对我们而言，自己并没因此而损失什么。我们成功地将电子游戏变成了自己的最高思想表现形式，完成了自己终不可实现的幻想。

正像本文开头所说的，最高思想表现性与自身艺术性这种两强集于一身的平衡日渐无法维持，发展到如今这个时代便得有所舍取了。到底成为最高思想表现工具还是一门独立的艺术，完全取决于人们的需要。

而结合今人的需要，电子游戏想要成为一门新艺术形式看来是很难站稳脚跟了。



彩火：这篇文章的理性思辩力更强些，而且从我编辑的角度来说，也比较容易阅读。

雪枫：是啊，我觉得他提出的“软、硬性交互”的观念很独特。

彩火：其实真正的艺术往往是曲高和寡的事情，但也是历经千百年都能流传的精品。

雪枫：不过，现今问题的焦点应该是游戏是否有成为艺术可能的前提。这种争论可能还要继续下去，因为事实上游戏本身的发展还需要一个过程，在他还未到达某个程度的时候，永远都有实现一些原先无法预料到的可能。回想 20 年前，有几个玩家会想到，现在家中就可以玩到几乎能虚拟真人表情的游戏呢？

彩火：是啊，未来的发展永远都令人憧憬。不过还是让我们回到现实，看看现在的问题。雪枫，你可以再稍微谈谈，好吗？

关于《艺术化之于电子游戏》的几点解释

问题一

为什么一定要把游戏拽到艺术的圈子里去？

很多读者对把电子游戏和艺术扯到一起感到不解甚至反感，不少玩家觉得，游戏就是游戏，为什么一定要把游戏拽到艺术的圈子里去？不用为了提高电子游戏的地位或身价而硬将它们拽进艺术的圈子里。现在的很多游戏在所谓“艺术化”的包装下隐藏着的是一个虚弱的、极度缺乏游戏性的内核，因此过度强调游戏的“艺术化”很可能会将电子游戏的未来引入歧途。

对于这个问题，我们不妨站在更高的层面上去看。其实，艺术是一种广义的、抽象性的东西，它的概念是极为广泛的，但它不是高高在上的。阳春白雪是艺术，下里巴人同样也是艺术，艺术不仅仅代表风雅，不仅仅代表阳春白雪，它蕴藏在我们每一个人生活的点点滴滴之中，只不过看你能不能发现它而已。因此一件事物能够被称为艺术，是因为我们从中发现了和谐和美。有观点说：把游戏和艺术并论是为了提高游戏的地位和身价、是在攀艺术的“高枝”，我想这种说法是不够恰当的。艺术本身是多层次、多角度的，谈不上地位的高低，它与其它事物也没有明显可比性。很多人一提到艺术，就想到那是高高在上的、非我等“俗人”所能欣赏、所能体会的东西，这本身就是对艺术的一种误解。

一样东西能不能被称之为艺术，不在于它是否高雅，是否漂亮，而在于它是否让人感觉到愉悦，感觉到美。“美”的概念是广博的，是多元的，不同的事物表现出不同的美。对于电子游戏来说，它的美必须体现在令人叹服的游戏性上，声光色效只是游戏之美的附属品和催化剂。很多金玉其外，败絮其中的游戏的产生，正是由于游戏制作者曲解了游戏之美的本质，而片面强调了声光色效这类游戏美的附属品所致。因此，我们更有必要对电子游戏的艺术本质进行探讨，换句话说，就是对如何发展电子游戏才能够让人们从中感觉到愉悦、感觉到美这个问题来进行探讨。电子游戏不可能因为某些人的生拉硬拽就能进入艺术的圈子，它是随着我们利用它来创造精神层面上的愉悦和美的同时自然而然地进入了艺术的范畴。所以，将电子游戏艺术化不会将电子游戏的未来引入歧途，对电子游戏艺术本质的错误理解才是将电子游戏的未来引入歧途的罪魁祸首。

U-1

PUMA

问题二

游戏系统会不会削弱游戏性？高自由度、虚拟现实和开放性的

这个问题是由读者和玩家提出的，其答案也必然从读者和玩家之中产生。这是因为，一个游戏系统的优劣，最终的评判者是我们广大玩游戏的人，而不是游戏的制作者。作为游戏的开发人员，他们所面临的首要难题是分析玩家对一个游戏系统所可能产生的好恶，其次才是实现这个系统所要涉及的技术问题。所谓游戏性，本来就不是一个有着固定定义的东西，说通俗一点，游戏性就是“好不好玩”，不同的玩家对游戏性的认识和感触不同，一个游戏有人觉得好玩，有人就觉得不好玩。正因为如此，从某种意义上来说，一款大家一致叫好的游戏就是一款具备完美游戏性的游戏，而游戏性通过游戏系统（包括游戏引擎、剧本、声光色效等等等等）来实现，所以构造出一个完美游戏系统就成了游戏开发的核心问题。但是，游戏开发人员的人数和个人喜好以及灵感，比之千千万万的玩家来说，永远都是极少数，无论他们如何绞尽脑汁，也不可能做出一个令所有人都感到满意的游戏，此正所谓“众口难调”。因此一些开发人员想到：为什么一定要由占极少数的游戏开发人员来为占绝大多数的游戏玩家来制订一款游戏的规则呢？或者说，为什么一定要强迫玩家来实行开发人员制定的游戏规则呢？由此而产生了游戏的多结局、多进程，乃至无穷多结局、任意性的进程等等想法。随着计算机技术的发展，这些想法日趋得以实现，但这种游戏形式是否能够最终解决“众口难调”的问题，是否能够达到所谓“完美”，还有待于经过无数玩家的检验，才能够得出结论。从游戏开发者的角度上说，是应该把更多的精力投入到构造一个开放性的、真实感强烈的游戏世界上去，还是应该把更多的精力投入到制订一个引人入胜的游戏剧情和游戏规则上去，到现在仍然是一个值得探讨的问题。所以目前只能说，游戏系统向高自由度、虚拟现实和开放性发展，是为了满足水平日益提高的玩家的需要所进行的尝试，它的目的正是期望最大限度地加强游戏性。但是由于技术上还有不足以及认识上的片面性（例如上述对游戏与艺术之关系的片面性认识），它目前还没有达到理想的效果，甚至在某些方面还走入了误区，这些都是发展过程中必然会经过的阶段。随着它不断地与玩家的需求相协调，并不断纠正自己，相信这条道路将会是正确的和畅通的。



问题三

电子游戏的所谓『完美』到底从何而来，由谁决定？它为什么不同于其它艺术形式？

对于前一个问题，其实很好回答：一个电子游戏是否“完美”，是由广大玩家决定的。如果说一个电子游戏是一件艺术品的话，那么这件艺术品的完美与否是来自于它的欣赏者（即玩家），而非来自于它的制造者（即开发人员）。前文说过，电子游戏是因为其本身具备“能够创造精神层面上的愉悦和美”这一基本艺术属性而自然而然地进入艺术范畴的，而在艺术范畴里，没有任何艺术形式可以像电子游戏一样能够完全由其欣赏者将其打造完美。譬如绘画：一个印象派大师倾其毕生心血所创作出来的一件自认为完美的作品，在大部分人眼里可能只是一张画满条条点点的画布，他们不会感到完美；譬如音乐：一位声名赫赫的音乐家闭门多年创作出来的一曲自认为完美的乐章，在大部分人耳里可能只是一段难以记住的旋律，他们也不会感到完美；再譬如电影：它本身就被称之为遗憾的艺术，通常连创作电影本身的那些大导演们都无法对自己的作品感到满意，更谈不上令所有其他人感到完美。为什么会造成这样的结果呢？就是因为这些艺术形式所能达到的最高境界也不过是一种个人心中的、或是一部分人心中的完美，由于这些艺术形式缺乏与他人互动乃至交流的渠道，因此永远都是令人遗憾的。而电子游戏的产生，尤其是高自由度、具有充分交互性的电子游戏的产生，给弥补这种遗憾带来了可能，它给所有人提供了一个空间，用来实现每一个人理想中的“完美”，这也就恰恰体现出了电子游戏与其它艺术形式的不同之处。

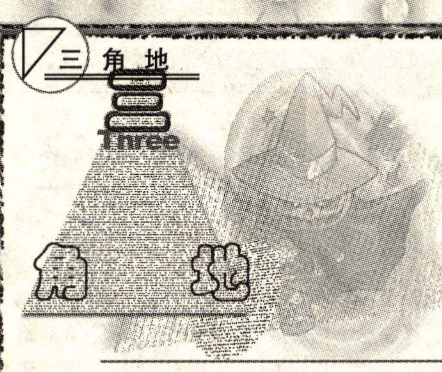
其实，所谓艺术，归根结底是人们从某种事物中提炼出来的精华。对艺术的追求反映的是人们对事物抽象的、深层次的思考和体验，是一种精神层面上的东西。而绘画、音乐、电影乃至电子游戏，仅仅是在人们追求艺术的过程中给我们提供了不同的形式和渠道。作为人类的每个个体，只要能够达到自己精神上所要追求的目标，采取任何一种形式和渠道都是可以的。谁也不能说玩游戏和吃饭睡觉一样是本能，是物质上的追求；我们只能说玩游戏是天性，是精神的追求。所以我们现在所面临的就是，电子游戏究竟能不能像绘画、音乐或者电影一样，**在人类对精神、对艺术的追求之路上，成为我们的另一种选择。**

特大号还要继续

是，这次只是开头，望以后还有更好的论述出现。当然，“特大号”的选题不只限于“游戏艺术化”，下面列出几个以供参考。只要某些论题有集中的讨论，我就会及时为大家“粘贴”出来。

①看“前导”，论中国游戏业。
②RPG 游戏未来路在何方。
③ACT 游戏真没落了吗?
④世嘉软件化的未来是?
⑤看世嘉失败，析业界前途。
⑥看中国游戏杂志的不足之处

OK，论题定期换，但期待来稿的心始终如一。特大号的好坏，看大家的了。



三角地的普通版仍旧继续，而且这次有不少好看的文章。记得去年初春还在校园的时候，游戏玩的挺多，但忙于毕业论文，实在没时间去看那些杂志上的小文章。现在是工作忙了，游戏少玩的多了，但看的来信多了，却发现收到的体会反而更多。

“软件”与“保险”

文/韶钢　吴斌

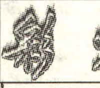
正版软件其实也是一种病毒，当你引狼入室的时候，你可能会倾家荡产、卖儿卖女，上吊跳楼，引火自焚，断子绝孙……

报载，某厂家向一软件商购入五十万元之高价软件一套，该软件商即向买方厂家索赔百万之巨，厂家付之，但该软件商并不是善男信女……。

你买入了正版软件，就可能买下了一个定时炸弹，当你在家中用正版happy时，法院的传票也许正在来找你的路上。就算传票下来你就可以开心吗?你买了劣质的正版软件:耗废了你大量的时间、电费、损耗了机器、躯体、车马费、体力、得不到家人的谅解，卖方还会来上一句:“这可是正版啊!”。此时的你和同类的倒毒者没有本质上的区别。其实，盗版就好多了，质量有问题可以包换，还不用担心成了被告。

因此，游戏商该下包票“绝不轻易迫害玩家。作为厂家应该以消费者的利益为自己的利益，消费者的损失为自己的损失。二千多年前的大商人吕不韦就敢在自己的《吕氏春秋》打下错一处即赔千两黄金之包票。难道我们今天的大老板们只能望其项背。软件商也应关心一下玩家的生死，死了一个玩家就少赚了一个玩家的银子，虽说长江后浪推前浪……关心一下玩家的身体也很有必要，除了要在软件警告游戏迷长时间游戏会损伤身体外，还要……

毕竟，Fans们的身体会为商家们带来未来的财富。说，其实是一件很容易的事，不过软件制作难度极大的今天，即使厂家可给予以上种种保障，这厂商的负担可以想像。但是如果整个正版软件业和保险业可以挂钩的话，将来有位母亲会说:“幸亏那天他买了正版。”



其实，说到正版与盗版的区别，对消费者来讲，也许不在什么盘片质量上，除了应有的版权意识之外，就是能得到满足的服务和质量保证了。但说到质量保证，可不仅是盘片不伤光头这么简单，而正是像本文所说的，要让顾客有得到保险一样的感觉。这可能就像服装要买名牌或者溜集贸砍价间的差别，名牌要穿的舒服，要心理满足，要有质量保证，否则谁去多花几百上千元买件样式类似的东西呢……

游戏，到底给了我们什么

文/黑龙江 孙科

我18岁，是男生。在游戏业惊天动地，基因突变的19年里，我却一直尝试着曾经辉煌和将来注定被人遗忘的电子游戏。

今年是我未成年与成年的界限，就像83年任天堂FC发售的前一天与之后的一天，前一天意味着和平，后一天意味着世界大战。

在很小的时候，我就开始玩电子游戏，上了小学也玩，上初中了还玩，曾经想像戒掉烟酒一样将它戒掉，但到了高中的时候索性在日记中写到——本人真诚的，深深的，毫无保留的热爱着电子游戏……这是我这18年来一直坚定的信念，但那时我未成年，幼稚。幼稚唯一的缺点就是把事物一直看的太重太重，太肤浅。

如今，我成年了，是大人一样的想每一件事，也许只是长的不像。我学会了一个人独处，在光亮的月明之夜想：这些年，游戏到底给了我什么？

和我相差9岁的弟弟，总是会问：“哥，你还喜欢不喜欢电子游戏呢？”

“喜欢呢。”

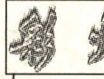
“我也是，不过这是我最坏的爱好。”

“……”我默默的笑了，笑的是多么莫明奇妙啊。看着还只是上小学的弟弟，这仿佛不就是多年前稚气十足的我吗？刹那间，小时候为打《吞食天地Ⅱ》清晨四点以跑步为名飞奔离家甚远（这样安全）的大型游戏厅；玩《三国Ⅱ霸王的大陆》时深夜起床在一个调成灰暗的无声的电视机前兴奋不已，一起涌上心头；以及上初中时夜不归宿狂包索尼房电脑屋，中考时想到过了这一天就可以玩到第《四次机器人大战》；还有上高中天天狂打GB以至成绩实在跟不上重点高中的程度而同家人关系紧张的一幕一幕，仿佛又要发生在眼前这个孩子、我弟弟的身上。

我一个人坐在明亮的月光下想：“游戏，到底给了我们什么？”

“哥，我的爱好可多了，画画、书法、作作文……打游戏机是我最不喜欢的一个爱好了……”弟弟又自己嘟囔着。

“游戏，到底给了我们什么，为什么会有那么多人喜欢它，期待它。我明白了，明白了——那是快乐的象征。每个人读书，劳动无非就是为了将来安逸生活的一天，快乐生活的一天。游戏是这一天可以发生在一瞬间，可立刻带到你眼前，不是虚幻，不是欺骗，是准确的可以让所有坐在电视机前的你体验一切一切无法言表的明天。为快乐欢乐喝彩，为游戏的存在而感到不平等的世界在媒介中第一次消亡消散，人们在游戏中永远是主角，是真理正义最终胜利的代言。但幼稚是不可避免的遗憾，我们一定要认清全面，游戏给我们带来的将不只是快乐的回忆，还有无限。



我们都只配做你哥，以后不要叫叔叔之类的，折寿。

将来，或许会遗忘游戏，但会永远记住快乐。我们现在应该储存快乐。等到将来老了以后，没有儿时游戏的回忆，可能少了不少快乐，尤其是在推杯换盏之时，更甚……

替SONY说两句话

文/哈尔滨 C.S

近日在《电软》上见一奇语，曰：“……为何最理解游戏内涵的SEGA会败给对游戏一窍不通的SONY?”Cube Sun看后当场石化一分钟，而后终于切身体会到何谓“语不惊人死不休”了。

“对游戏一窍不通”这个看似有点奇怪的论调近来已不稀罕，究其心态，一言以蔽之，即“傲慢与遍见”。评价索尼时一口一个“媚俗”，一口一个“功利主义”，相同相似的观点在一些文章中也不时出现，给人以言之凿凿的感觉。可依据呢？C.S看到的只有一些相当然的口号，似乎SONY生来就是为了被贬低，用来抬高其竞争对手身价而存在的——这公平吗？

如果你细心留意的话，就会发现一般硬件商自己出品的游戏往往代表了其主机的整体游戏风格，从中可以分析出它日后的战略及消费者群定位。SEGA和任天堂都是好例子，而SCE的游戏就是PS全体游戏的缩影。像《阿兰多拉》和《妖精战士》就代表传统游戏：重视难度、长度和隐藏要素；属于“For heavy user only的《GT》画面固然华丽，但真正称道的、使其取得今日成功的，是极端丰富的内容：上百辆赛车和赛道，多种模式，这些使它非常适合家用（比起来，SEGA的RAC只适合在机厅里玩)；《XI》和《IQ方块》就和《俄罗斯方块》有异曲同工之妙，规则简单却乐趣无穷，吸引了大批Light user。

由此可见，SONY的软件政策和当初的任天堂(FC、SFC时代)是极其相似的：“让所有人都能找到喜欢的游戏”。首先把“老鸟”们放到了核心部位，因为这类最狂热，最坚定的游戏者有如中流砥柱一般，牢牢地支撑住游戏业的大厦，缺了他们，基础绝不牢固。PS上针对铁杆玩家的游戏不胜枚举，虽然销量一般不很高，大致和土星同类水平相当，这要凭消费层面稳定所赐。这一策略在PS2上也并无改变，《武装雄狮2》和《装甲核心2》在那摆着，媚俗与否，一试便知。另一点：吸引大众。这其实是任天堂的老套路了，但被SONY拿来，借助新的技术及理念，得以发扬光大。音乐游戏就这种理念的最好代表。“大众游戏”不仅可以给公司带来可观的利益，更重要的是它具有社会意义，它改变了一般人对游戏的一些偏见，使游戏从象牙塔里走了出来，为社会所接纳。而且所谓“大众游戏”也不只是给外行人玩的，MUG不用说了（高手多得是)，以FF8为例，有的人津津乐道于它的华丽，有的人沉迷于收集，玩了一百多个小时仍乐此不疲，有的人被它吸引成为游戏迷，不同的人会找到不同的乐趣，这便是SONY“大众战略”的真髓。若把老鸟比作骨头，那Light user便是皮与肉，SONY筋强骨健，又丰满美丽，焉有输给皮包骨头的SEGA之理？

老天爷是公正的，兄弟。

彩火：贬索尼是因为她太强，但别人也有实力的缘故吧，同情弱者的心态也起了一定作用。总之，没有完美的东西，如果世嘉老大了，或许同样被人骂到惨。

2000年游戏人气排行榜

电玩游戏排行完全解说！彻底分析市场动向！

这次登出的"2000年人气排行榜"与上一期的"100款最畅销游戏排行榜"有所不同，人气榜包括玩家选票排行、期待排行，为玩家们分析去年的畅销游戏，看看这一年来，有哪些游戏软件是玩家们心目中所喜爱的软件。

2000年度读者选票排行 TOP10

名次	游戏名称/厂商/日期/价格	主机	类型
1	勇者斗恶龙Ⅶ ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち ENIX・2000/8/26・7800日元	PS	RPG
2	最终幻想Ⅸ ファイナルファンタジーⅨ SQUARE・2000/7/7・7800日元	PS	RPG
3	格兰蒂亚Ⅱ グランディア11 GAME ARTS・2000/8/3・6800日元	DC	RPG
4	生化危机 代号:维罗尼卡 バイオハザード－CODE:Veronica CAPCOM・2000/2/3・6800日元	DC	AVG
5	恐龙危机2 DINO CRISIS 2 CAPCOM・2000/9/13・5800日元	PS	ACT
6	超级机器人大战α スーパーロボット大战α BANPRESTO・2000/5/25・6980日元	PS	S・RPG
7	永恒的阿卡迪亚 エターナルアルカディア SEGA・2000/10/5・6800日元	DC	RPG
8	樱大战2 サクラ大战2～君、死にたもうことなかれ～ SEGA・2000/9/21・5800日元	DC	LSG
9	CAPCOM VS.SNK 千禧战2000 CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 CAPCOM・2000/9/6・5800日元	DC	FTG
10	DDR 3MIX DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX KONAMI・2000/6/1	PS	ETC

RPG 游戏是玩家们的最爱！



从前面表格中玩家投票的情况来看，前三名的软件都是 RPG 类型的游戏，看来玩家们对于 RPG 游戏还是相当地热衷。第一名和第二名分别被“勇者斗恶龙Ⅶ”及“最终幻想Ⅸ”这两款大作占据，似乎已是不变的规则了，编辑部还是希望明年可以看到一款异军突起的软件取代这两款大作。“格兰蒂亚Ⅱ”相当幸运地位于第三名，另外有五个 DC 游戏上榜，使近来颇感失望的 DC 玩家会得到些许安慰。如果仔细看一下排行榜，不难发现 CAPCOM 的软件在前十名当中就占了三个名额，而 SEGA 有两个名额，其他则是单款软件进榜，看来玩家们喜爱的游戏类型还是挺广泛的。

“勇者斗恶龙Ⅶ”销售近 400 万！！

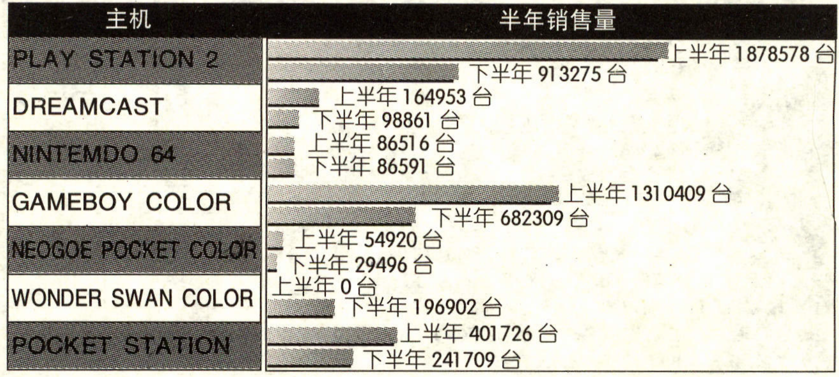


隔了将近五年的时间，“勇者斗恶龙Ⅶ”终于发售。我们只要稍微回顾一下去年“勇者斗恶龙Ⅶ”发售以后的情景，会发现在短短的几个月里，这款游戏竟然发售了将近 400 万套，远远超过“最终幻想Ⅸ”的 200 多万套，而第二名之后的软件发售量都只有 6 位数字。这么说来，RPG 类型游戏的魅力可真是无法挡啊！

PS2 与 GB 的销售量已超过 100 万台！

从下面的主机销售数字来看，PS2 上半年度的表现相当惊人，真可谓一台吸金主机啊！但因软件的提供并不是十分充裕，以致下半年度的表现差强人意。GB 也有不俗的表现，一台掌上型主机可以卖得这么好，而且还是寿命最长的一台，有这样的成绩可以说是相当不错的了！最后，随着“最终幻想”的发售，Wonder Swan Color 在短短的两天之内销售一空，看来 BANDAI 的掌机受欢迎的程度有逐渐升温的趋势。

2000 年家用游戏主机上、下半年销量表



2001年的电玩业展望

在2001年，最受关注的应该是PS2这台主机了吧！有不少的大作都将在这一年发售，如“鬼武者”、“合金装备2”、“GT赛车3”及“最终幻想X”这几款软件，CAPCOM公司的“生化危机·维罗尼卡 完全版”虽然是加强了“生化危机·维罗尼卡”后再推出的，但人气度也不算低。当然还有其他厂商的软件都相继推出。在DC方面，有“索尼克大冒险2”及“樱大战3”等等。另外，WSC的软件也不容小视，有SQUARE这样的厂商加入，“最终幻想”、“圣剑传说”及“浪漫沙加”等系列，让WSC的软件阵容增色不少。当然，今年还有Xbox、GBA及GAMECUBE的加入，让今年的电玩业界比以往更加的热闹，玩家们准备好进入这梦幻般的21世纪吧！

由于新世纪对游戏品质的要求越来越高，要制作出一款软件可不是这么容易的事情，在未来，同时拥有多台主机的可能性会相对升高。因为决定生死的关键并非硬件，而是来自于“软件”，一台主机若没有好的软件来支持的话，其生存的机会将微乎其微。

对于“盗版”问题，我们应该充分认识到，每一款软件的制作都凝聚了工作人员的心血。如今被某些盗版商仅仅以几元钱一盘大量销售，日本业界当然不会对我们给以重视。所以如果要让别人看得起自己，首先要懂得如何尊重别人的劳动才对！

2000年玩家期待游戏软件排行榜

名次	游戏名称	厂商/类型/日期/价格	主机	上榜次数
1	永恒传说 テイルズオブエターニア	NAMCO・RPG 2000/11/30・ 6800日元	PS	40
2	鬼武者 鬼武者	CAPCOM・AVG+ACT 2001/1/25・7800日元	PS2	38
3	最终幻想X ファイナルファンタジーX	SQUARE・RPG 2001春天预定・未定	PS2	35
4	莎木~第二章 シェンムー~第二章	SEGA・FREE 未定・未定	DC	35
5	樱大战3 サクラ大战3~巴里は燃えているか~	SEGA・SLG 2001春天预定・未定	DC	35
6	合金装备2 メタルギアンリッド2サンズオブリバティ	KONAMI・ACT 2001预定・未定	PS2	28
7	勇者斗恶龙Ⅶ ドラゴンクエストエデンの战士たち	ENIX・RPG 2000/8/26 7800日元	PS	28
8	最终幻想Ⅸ ファイナルファンタジーⅨ	SQUARE・RPG 2000/7/7・ 7800日元	PS	21
9	恐龙危机2 DINO CRISIS 2	CAPCOM・ACT 2000/9/3・5800日元	PS	18
10	保镖 バウンサー(The Bouncer)	SQUARE ARPG 2000/12/23・6800日元	PS2	17

GAME NEWS

备忘录

●"月间大事记"涵括 2 月 1 日－3 月 5 日的重要业界新闻。

●要点：A. GBA 主机的预约量已经达到 270 万台，不仅大幅超过了彩色神奇天鹅 90 万台的预约量，也创下了游戏主机预约量的新记录；B. 大川捐赠 850 亿日元，全力支持世嘉复苏。

今週の注目

週刊ザ・プレイステーション Vol.208 4.AUG 2000

'99年のゲーム業界を振り返る「2000CESAゲーム白書」に見るゲーム市場

ハードウェア国内出荷の推移

ハードとソフトの総出荷金額の推移

100万本以上出荷のミリオンセラー

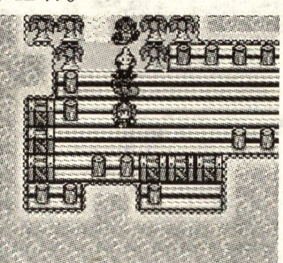
ソフトは国内ハードは海外

「CESAゲーム白書」の入手方法

★ 2 月 1 日

"DQ 怪兽篇 2"发售日确定

由 ENIX 开发的 GB 软件续作，"DQ 怪兽篇 2·璐卡的旅行"和"DQ 怪兽篇 2·伊璐的冒险"的发售日已被分别确定为 3 月 9 日和 4 月 12 日。



→EIIX 日前表示，『怪兽篇 2』的预约量已经突破百万份。

★ 2 月 3 日

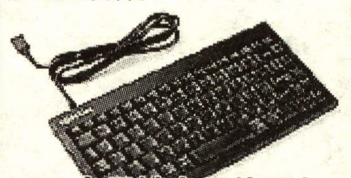
"VF4"将登场 AOU 2001 娱乐展

铃木裕在记者招待会上宣布，一直被称作"VFX"的街机游戏正是 VF 系列的最新作——"VR 战士 4"。世嘉将在 2 月 24 日召开的 AOU 2001 娱乐展上公开"VF4"的演示画面。

★ 2 月 3 日

PS2 专用 USB 键盘发售

KONAMI 在今日宣布发售 PS2 专用的 USB 键盘，售价 6800 日元。预计首款对应这种专用键盘的游戏是"beatmania 打打打!!"，3 月 29 日发售。



PS2 专用键盘通体黑色

★ 2 月 5 日

GBA 预约量再创新高

根据日本产经新闻报导，目前 GBA 主机的预约量已经达到 270 万台，不仅大幅超过了彩色神奇天鹅 90 万台的预约量，也创下

了游戏主机预约量的新记录。由于GBA预定量惊人，发售后出现供货不足的现象已是不争的事实。为此，任天堂表示：为了尽快满足玩家的愿望，工厂将连夜加班生产，争取增加主机的出货量。

★ 2月5日

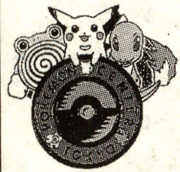
索尼和NTT展开光纤电缆传输实验

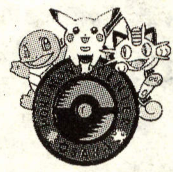
索尼和NTT集团展开利用光纤电缆传送PS2用电影、动画、体育等内容的实验。光纤电缆的传输速度最低也可达到3M/秒，大约是ISDN的50倍。索尼表示该实验将持续到今年3月底。

★ 2月6日

任天堂指控加利福尼亚某公司侵权

世界知识产权机关裁定，在任天堂指控美国加利福尼亚某公司侵权使用“口袋怪物”作为域名一案中任天堂胜诉。





口袋妖怪是任天堂的法宝

★ 2月7日

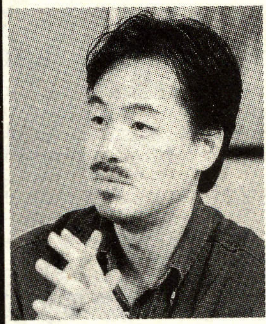
SCE庆祝PS2发售一周年

今天，SCE在东京银座索尼大厦举办了纪念PS2发售1周年的庆祝活动，届时有多款PS2新作公开，吸引了众多玩家到场。

★ 2月8日

史克威尔高层因赤字提出辞职

由于史克威尔在3月期出现创业以来的首次赤字，史克威尔常务董事会长武市智行、常务董事副社长坂口博信，以及董事平松正嗣提出辞职。辞职后坂口博信作为高级制作人与史克威尔签订了专属合同。武市智行和平松正嗣则分别作为合同顾问和执行官员继续社内工作。



←坂口博信曾担任过『最终幻想』、『超时空之钥』等超大作的开发总监。目前正在制作FF电影版。

★ 2月8日

大川捐赠巨额资金，全力支持世嘉复苏。

世嘉宣布，社长大川功无偿赠给SEGA 850亿日元，希望能帮助SEGA度过难关。在去年SEGA第四年财务赤字，大川功也自掏腰包500亿日元购买SEGA股票稳住SEGA财务状况，连同这次850亿日元，大川功总共拿出私人资产1350亿日元(12.2亿美元)。另据截稿前的消息，年事已高的大川CSK名誉会长，进一步将自己持有的CRI、ASCII等几家公司的股票总计650亿日元，赠送给了SEGA。

2月14日

世嘉与 NAMCO 携手开发街机大作

世嘉、NAMCO 等三会社宣布共同开发街机游戏“吸血鬼骑士”，对应基板为 NAMCO 研发的“SYSTEM 246”。

2月15日

科乐美年度软件销量突破千万

KONAMI 日前宣布，该公司在2000年度日本国内的软件销量已经突破1000万套，这是 KONAMI 自1998年以来连续第三年软件销量突破千万大关。根据该公司公布的财务报表显示，KONAMI 仅在2000年前三季中的营业额就高达1296亿日元、经常利益为322亿日元，比预期的营业额744亿日元、经常利益159亿日元提高许多。分析家认为，令 KONAMI 财务状况喜人的主要原因是“游戏王”系列、“DDR”系列以及各种体育游戏的热销。其中为公司创造最大利润的功臣当属 GB 软件“游戏王4”，截止2001年2月，该作在日本的销量已经突破250万套。



→除『游戏王』在日本热销外，科乐美软件在海外也有良好的销路。

2月23日

“VF4”亮相 AOU SHOW

“AOU 2001 娱乐展”开幕，本次展览共有50多家厂商、60种新型街机机台出展。而其中的最大亮点当属世嘉利用新机板 NAOMI2 开发的著名 3D 格斗大作“VF4”。展会中公布的画面令与会人士惊叹不已——“VR 战士4”将3D格斗游戏带入了全新的时代！



←VF4 中的面露凶光的陈洛。

2月27日

“最终幻想2”发售日确定

SQUARE 日前表示，WSC 版“FF2”已经确定于今年5月3日发售，售价5200日元。由于容量增加到32M，不仅令游戏画面得以大幅强化，玩家还可以在战斗系统中选择“传统模式”和“原创模式”。

3月2日

“毁灭公爵”舍 PS2 登陆 XBOX

曾在 PC 上掀起轩然大波的射击游戏“DUCK”将正式登陆新主机 XBOX。制作公司 3D Realms 的 George Broussard 称，虽然 PS2 也是一台性能卓越的游戏机，但32MB 的内存略显不足，因此他们计划将“DUCK”移植给 XBOX。

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历
史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

月刊 游戏批评 第四、第五辑 要目

第5辑 1月5日出版

大特辑:所有问题都游戏扛?!

大特辑:艺术化之于电子游戏

第4辑 12月5日出版

大特辑:但愿乌鸦不再叫——我看中国游戏业

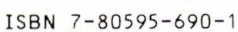
大特辑:太正风情记(下)

每月20日出版
定价:6.50元

邮购注意

①《游戏批评》第1、6辑全部售完,请勿邮购。
②《游戏批评》第2、3、4、5、7辑,接受邮购。
③邮购地址:北京6129信箱发行部
邮编100061 电话67152757

责任编辑: 海鹰





ISBN 7-80595-690-1/G·178

定价: 6.50元